ANIMATION PLUS

Only for Fans

COMENTARIOS DE :

- Saint Seiya Hades
- Inuyasha
- Macross Zero
- Manga Love Hina

ADEMAS :

- **Actriz Milenaria**
  Entrevista a Satoshi Kon
- Wolf Rain - DNAngel
  Saikano - Abenobashi
- **Anime 2003**
  Anime en el Perú.
- **GITS** Stand Alone Complex
  Serie de Tv. De Ghots In The Shell
- **Sailor Moon** Action Live
  La nueva serie de acción real

Poster de SAINT SEIYA HADES

ANIMATION PLUS

Cuando se nos propuso sacar otra edición de **Animation Plus** (la número 10), no podemos negar que nos causó mucha gracia... ¡Sacar otro número después de 2 años!... ***¡no que va!*** - dijimos - la gente ya trabaja de verdad, que ya a nadie le interesa el anime, que fulano ya se casó y que esto y que el otro, y se pusieron muchas excusas más (algunas de lo más risibles). Sin embargo, muy en el fondo a nosotros siempre nos ha entusiasmado la idea de comunicar, informar y difundir esto que tanto nos gusta... El Anime.

Y después de muchas lunas, bebidas, promesas y alucinaciones, se decidió hacer "la bendita edición # 10" (esto fue en mayo de este año). Se comenzó con mucho entusiasmo (¡Heeee lo acabaremos en 2 semanas!), después se pasó a la calma (¡Bien lo acabaremos en 1 mes!), después a la realidad (¡Será en 2 meses!) y de allí rápidamente al olvido (¡Algun día lo acabaremos!). Y así fue como comenzó el proyecto.

Pero luego lo retomamos más seriamente, y de esa manera nos vimos envueltos de nuevo "en la aventura" (creanlo sacar una revista en estos tiempos es aventurado) de publicar la revista. Nos ha tomado mucho esfuerzo agarrar ritmo y trataremos de no cometer los errores que hubo en el pasado.

En serio, nos ha tomado más tiempo del que se esperaba, pero Animation Plus # 10 ha sido hecho con cariño y guardando bastante respeto por nuestros lectores y que sepan que estamos para servirles.

Solo nos queda agradecer a las personas que hicieron posible que esta edición de **Animation Plus** viera la luz
y un agradecimiento muy especial a nuestro amigo "BOB" sin el cual no hubiera sido posible sacar esta revista, gracias a todos.

Pd.
Otro agradecimiento especial para nuestro amigo y benefactor Franco Ortiz el cual confió en el proyecto.

El Editor.

Hablemos de Anime

Si me pusiera a enumerar todo el anime del rato, para acá, que debería de mencionar, hasta la llegada de la sección al momento, seguro me cancelan el espacio. Así que vamos así:

TV Local; Panamericana Televisión después de Evangelion y Escaflowne, sin novedad en el frente. Frecuencia Latina, Pokemon en sus diferentes temporadas (no la soltaron), YAT, Yaiba, Slayers en las madrugadas (¿?), pues como que faltó. Andina de Televisión (ATV), sorprendió gratamente con Zoids (en sus diferentes temporadas), Hamtaro, y uno de los últimos y machacadores "masivos" Bay Blade, no hay que olvidar la transmisión en horario estelar de las películas de Pokemon.América Televisión tuvo la gozada de"masivos" importantes, Los Digimon 1 y 2 y llego el 3 (y esperamos al rato Digimon 4), Card Captor Sakura, y ahora Yugi-oh y de remate Super Campeones Road 2002 (esa gente donde pone el ojo...), a ver quien los para. Y se acabó lo local (fue breve).

El cable, satisfactorio para muchos, otros no lo tienen. La señal de más presencia es sin duda Cable Mágico. Locomotion en TV Cable, Cartoon Network en Cable Mágico y Magic Kid en Cable Express. Lo mejor en la Network, Inuyasha sin duda, un punto más para la Network Saint Seiya comenzó el 1 de Septiembre, a sólo días de su estreno en los EEUU (que bien suena).

Movimiento anime escaso, sin masividad. Comunidad dispersa. Proyecciones a cargo de algunos grupos. En ocasiones como manera de publicitar una tienda de material de importación o proyecciones privadas (a veces sólo alquilas la cinta y la ves ahí). Tiendas de importación hay pero las "cosas" no son tan ideales como debieran. Si tienes el "billete" peléate por lo que a veces llega o pide mediante ellos. Las revistas no son lo que abundan, una de ellas demoró en salir como 9 meses, nosotros creo que como 2 años. Las cosas parecen más de a buenas intenciones que de otra.

Piratería. "El día de la bomba sólo quedaran ellos". Su naturaleza oportunista y su daño a la empresa es y será. Fuentes confiables anuncian la lucha contra la piratería en formatos de digitales (CD, VCD, DVD). El tiempo nos dirá que fue lo que pasó.

Saint Seiya The Hades Chapter Santuary, las Ovas, completo su emisión, se esperaba la salida de Saint Seiya Hades, Inframundo y Eliseo, antes de finales de año, pero al parecer habrá que esperar más. Live Action (acción real) de Sailor Moon en una serie Tv. en Japón (ya es una realidad), de Evangelion, Battle Angel y Dragon Ball existen rumores fuertes. Ghost in the Shell The Movie 2 "Inocence" entre otros nos quitan el sueño... Además la producción animada "Actriz Milenaria" de Satoshi Kon, entre las nominaciones del Oscar en la categoría de Mejor Largometraje Animado, habrá que ver.

Desde el teclado.... José Molina

ANIMATION PLUS

Editor:
Fernando Vega
Redactores:
José Molina
Manuel Prado
Aléx Cruz
Diseños:
Saúl Vega
Bruno Yacker
José Molina
Corrección:
Manuel Prado
Colaboradores:
Danny Sulca
Franco Ortiz
Miguel Prado
Diego "mallestro"
Juan Carlos Valeriano
"Carlonchex"
Material gráfico, ayuda jodas y con los que siempre libamos
"La Tía"
"Cap. Mamel"
"Bob"
"Togumatrix"
"Gorrum"
Javier " El Che"
"Elmo"

SUMARIO

- **Macross Zero** - Shoji Kawamori 5
- **Abenobashi** 9
- **Avances** 10
- **Actriz Milenaria** - Satoshi Kon 11
- **Inuyasha** - Personajes 13
- **Central** - Anime Perú 16
- **Toonami** - Entrevista con Sean Akins 18
- **Reseña de Manga - Love Hina** 19
- **Sailor Moon: Live action** 23
- **Reseñas:** 24
  - BNAngel / Wolf Rain
  - Stand Alone Complex / Saikano
- **Saint Seiya** 26

ANIMATION PLUS es una publicación de fanáticos para fanáticos, Toda las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus respectivos autores y editores. Lima-Perú Diciembre 2003

En portada: Saint Seiya Hades, ilustrada y coloreada por Danny Sulca.

NeoManga

Venta de Vcd's, Cd's de audio y Pc, Mangas, Revistas, VHS, etc.

347 0567

Jr. Cotabambas #245
- Cercado de Lima -
(a ½ cuadra del Parque Universitario)

DAGO
DE: OSWALDO MILLA

COMPRO, VENDO, CAMBIO Y ALQUILO
TODA CLASE DE REVISTAS
INGLES - JAPONES - ESPAÑOL

TAMBIEN MUSICA DE PELICULAS
MANGA Y ANIME EN CD, CASSETTE
VIDEOS, VHS - DVD - VCD
PROYECCION DE VIDEO:
ANIME Y HENTAI
ATENCION TODOS LOS DIAS
DE 8am. A 8 pm.

Para que ya no te busquemos...

Muy pronto gran inaguraciòn de la tienda

V.A.G.O.S. FANSUB

MF

MAGIC

RISK 2210 A.D.

HISTORY OF THE WORLD

AXIS & ALLIES

POKÉMON

MECH WARRIOR

CLONES

MAGIC KNIGHTS

LORD OF THE RINGS

CHAINMAIL MINIATURES GAME

EL DRAGON

AREQUIPA - PERU

C.C. PANORAMICO - MERCADERES 224, LOCAL 401 P - TELF. 496040
AV. EJERCITO 795 - TELF. 695060 (A 1/2 CUADRA DE SAGA FALABELLA)

MACROSS ZERO

マクロス ゼロ

La historia de Macross Zero tiene su comienzo antes del tiempo en que esta orientada la serie original ("CHOJIKU YOSAI MACROSS"), la "SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS", cae en Japón en 1993, y durante este tiempo la humanidad no estaba al tanto de la existencia Zentraedi.

"CHOJIKU YOSAI MACROSS" es una historia que nos narra la pelea entre un grupo de guerreros (humanos), que con ayuda de sus naves "Valkyrias" se enfrentan a los Zentraedis, una raza de gigantes de otro mundo, al mismo tiempo MACROSS, nos cuenta también de el triángulo amoroso entre el piloto *Hikaru Ichijo*, su superiora *Misa Hayase* y la cantante *Lynn Minmay*. MACROSS se convirtió en un hito en la historia del anime no tan solo por su historia sino que remarcó el fenómeno de las "Idol Singer". Las canciones de *Lynn Minmay* abren el corazón de los belicosos Zentraedis, llevándoles a cuestionar su forma de vida y dar pie a empezar a llevar una vida pacífica coexistiendo con los humanos.

Luego de este boom televisivo se crea MACROSS PLUS (serie de OVAs), que nos narra la historia 30 años después del final de la serie original, la serie logró un gran reconocimiento por su arte de gran calidad y sus espectaculares luchas aéreas.

Luego llegó MACROSS SEVEN, una historia narrada en canciones (¿hum?), la serie MACROSS ha logrado sus propias maneras narrativas con los años, explorando los eventos de muchos diferentes años tras "CHOJIKU YOSAI MACROSS"

MACROSS ZERO, es en verdad una "precuela", después de 20 años de secuelas, ¿Por qué una precuela?, quizás una mirada a la serie, su historia y al hombre detrás de Macross Zero nos den unas respuestas. Los invitamos a seguir entonces con la lectura.

SARA NOME

MAO NOME

SHIN KUDO

PERSONAJES DE MACROSS ZERO

SARA NOME

La hija de un sacerdote, ella tiene una personalidad recatada creció en una pequeña isla en los océanos del sur, acusa a las fuerzas armadas de "romper el orden público".

MAO NOME

Es la hermana menor de Sara, desde el inicio trata de tener una buena relación con Shin, y se convierte en una buena amiga de él. Ella sueña con ir a la ciudad.

SHIN KUDO

Un gran piloto de naves de combate, perdió a su familia cuando era muy pequeño y ha estado en las fuerzas armadas toda su vida, no conoce el significado de "la libertad personal".

CRONOLOGIA HISTORICA DE MACROSS

1982 CHOJIKU YOSAI MACROSS
2009 D.C.

La gente de la tierra se une en un intento de reparar Macross, una gigantesca nave espacial que se estrella contra la tierra años antes, pero conflictos políticos acerca de la pertenencia de la nave terminan en una batalla global. Este triste acontecimiento marca el futuro inicio de una guerra entre los humanos abordo de Macross y los Zentraedi, una raza de gigantes alienígenos. Esta serie trajo a una audiencia de fans de los mechas y luego se convirtió en una película.

1994 MACROSS PLUS
2040 D.C.

31 años han pasado desde el fin de la guerra contra los Zentraedi. el YF-19 y el YF-21 son dos combatientes experimentales piloteados por Isamu y Guild (respectivamente), dos pilotos rivales en el nuevo programa Valkyria. Esta obra maestra del OVA narra la vida de los jóvenes pilotos y presenta espectaculares escenas de combate aéreo.

1994 MACROSS SEVEN
2045 D.C.

La séptima nave de batalla MACROSS, que dejó la Tierra siete años atrás, continua su búsqueda de un nuevo mundo para colonizar. Aparece una nueva fuerza enemiga llamada los PROTODEVILN, lanzando un ataque contra la nave Macross Seven.

2002 MACROSS ZERO
2008 D.C.

Casi 10 años antes una gigantesca nave espacial se estrella en la tierra, la humanidad esta en medio de una guerra civil entre facciones pro y contra las Fuerzas Unidas. Un día, una pequeña isla se convierte en el centro de una fiera batalla. Esta es la premisa basica, de la última serie de la saga MACROSS y es la precuela de CHOJIKU YOSAI MACROSS. todo los mechas están animados en CG (Graficos Computarizados).

Ambiente Histórico:

Algunos años han pasado desde que el enorme crucero espacial Macross se estrelló contra la Tierra, la raza humana esta dividida en dos facciones las fuerzas unificadas y las anti-fuerzas unificadas.

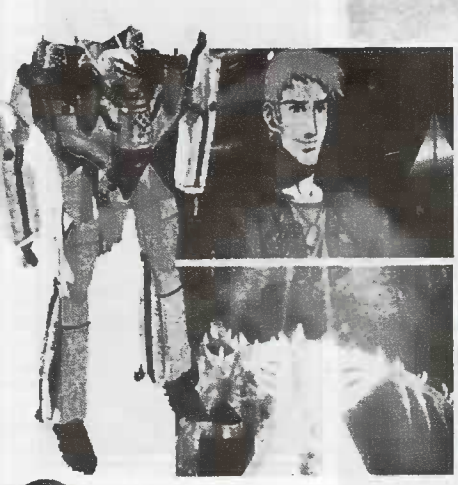
¿Qué hay de nuevo, en Macross Zero?

Una historia antes...

Para comenzar a referirme a la historia de Macross Zero, necesito dejar claro que esta historia es una "Precuela". Dentro del "Universo Macross" la serie se ubicaría "por delante" de todas las "historias Macross" contadas. He ahí la relevancia. Macross es un título importante porque ha sabido sobrevivir mediante sus historias, sin perder su brillo en el universo de la animación. Con 20 años a su espalda el título soporta una nueva adaptación. ¿Cómo lo hace?. Primero, se adelanta a todo lo que hemos visto. Segundo, trabaja en un diseño "mecha" con los mejores recursos técnicos, y tercero pone importancia y cuidado a las relaciones interpersonales de los protagonistas.

2008... a un año de la guerra estelar

A un año del suceso, que cambiaría la faz de la Tierra para siempre (el ataque Zentraedi a la Tierra). Macross Zero nos cuenta la historia de Shin Kudo, un joven piloto de guerra de las Fuerzas Unidas, hábil en el oficio de volar y matar. Posee un alma fría y temeraria. Huérfano a causa de la guerra, dedica su energía a lo que aprendió mejor. La vida de Shin, sufre un cambio cuando sucede lo que siempre es susceptible a suceder en su oficio, cae derribado por un piloto de los ejércitos contrarios a las Fuerzas Unidas, y que estaba a bordo de un nuevo vehículo de guerra poseedor de aspecto humanoide y gran versatilidad aérea (un antecesor de las naves transformables que conocemos en Macross).



Shin esta vivo. Despierta en un lugar extraño. Lo han rescatado, se levanta y se encuentra con que esta en un villorrio isleño y tropical, lleno de gente ajena a la guerra. Con su nave destruida y sin "camaradas". A Shin no le "queda otra" que adaptarse un poco al lugar. Aquí conoce a Sara y Mao, la primera, sacerdotisa y guardiana de las viejas costumbres de la aldea, y la segunda, una vivaz chica que sueña con estar en cualquier otro lugar menos en ese poblado olvidado. Si bien uno de los ejes de "Macross" ha sido la guerra y el enfrentamiento, en Macross Zero, notamos otro trasfondo interesante "El choque cultural y de formas de vida". Y que sirve de motor para varias de las situaciones en la serie.

Pero la guerra es la guerra

Y la guerra extiende su mano una vez más hasta Shin. Los guerreros "No-Alineados" atacan. El descanso de la guerra provoca en Shin la inevitable filiación con los del lugar, pero no ajeno a su deber, logra salvar a Mao de morir en el ataque realizado, y logrando mal pilotear una de las unidades nuevas de las Fuerzas Unidas ayuda en la defensa. Ahora, Shin termina siendo reincorporado a la flota, como integrante del nuevo escuadrón de aviones con capacidad transformable, donde hace rápidos progresos.

Más adelante, Shin es mandado a servir de guardia a la comisión científica que estudia la isla. Y es testigo casual de la capacidad de empatía de Sara con el entorno natural de esta particular isla. La cual guarda al parecer un secreto ancestral y que sirve de base para la utilización de las nuevas tecnologías.

Ingredientes extras...

Al estar ambientada a puertas del "gran evento" del universo Macross. Tenemos ocasión de dar una mirada al mundo terrícola antes de la gran guerra estelar y de sus "misterios". Y tenemos ocasión de apreciar personajes queridos de la serie. Hasta la actual entrega ocupa ese espacio el legendario piloto de prueba y futuro comandante de vuelo Roy Fokker, el recordado Lider Skull.

Al estar ambientada en una época tan cercana al tiempo de la recordada serie tv, no podría descartarse la aparición de otros personajes conocidos o quizás de la participación del recordado SDF-1(La Fortaleza Espacial Macross).

Básicamente ese es el contenido de las dos primeras Ovas de Macross Zero. Un producto bastante recomendable para los aficionados a las historias alrededor de los "mechas" de combate (por momentos sientes que estas en un juego de última generación), y de personajes bien definidos y con entornos dramáticos. La composición musical es de alta calidad y sirve para impregnar se su propia personalidad al producto. La producción es de muy alta calidad, y posee un buen manejo de historia, pero que hasta el momento se siente algo pausado, pero que prepara el camino hacia lo que deberá ser el conflicto y el drama final.

Por último, si la serie bien parece bastante buena, el espacio de tiempo habido entre la salida de un capítulo y otro (5 meses entre el 1 y el 2) se hace algo largo.☆

Quizás la mejor manera de describir MACROSS ZERO es "el regresar a lo básico". Poniendo a un lado los avances de la tecnología visual MACROSS ZERO es mucho mas parecida a la original "SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS" que las series anteriores MACROSS PLUS Y MACROSS SEVEN.

STAFF

DIRECTOR Y STORYBOARDS :
SHOJI KAWAMORI

PRODUCTOR Y DIRECTOR ILUSTRADOR MECANICO:
ICHIRO LLANO

DISEÑO DE PERSONAJES:
TAKUYA SAITO

MACROSS ZERO - Ficha técnica

5 volúmenes OVA, c/u aprox. 30 min.
BIG WEST,BANDAI VISUAL.

SHOJI KAWAMORI

ENTREVISTA ACERCA DE MACROSS ZERO

SHOJI KAWAMORI ha creado una variedad de sorprendentes mechas en estos años con sus trabajos en KIDO SENSHI GUNDAM 0083, GHOST IN THE SHELL y otros. Su primer trabajo de director fue en CHOJIKU YOSAI MACROSS - AI, OBOETE IMASU KA? en 1984

KAWAMORI esta muy entusiasta con este último trabajo, MACROSS ZERO. Viajó al extranjero con el asistente de director TAKAYUKI TANAKA para hacer investigaciones para la serie y crear nuevos combatientes transformables. Así como trabajar en el storyboards. El artista gráfico computarizado HIRONORI MORINO incluso tenía un saco para dormir en su oficina mientras trabaja en los gráficos computarizados para la serie.

20 AÑOS DE DIVERSION ENTREVISTA CON SHOJI KAWAMORI (NEWTYPE)

Más de 20 años han pasado desde que CHOJIKU YOSAI MACROSS apareció en 1982 desde entonces ha generado otras series de Tv., películas y ahora su ultima saga - MACROSS ZERO - preguntamos a KAWAMORI acerca del origen de esta última serie.
"Veinte años atrás teníamos una serie acerca de la guerra y lo que le pasaba a la gente que pelea en ella. Pero no tenemos una serie que describa la manera en que la serie afecta la cultura como un todo. Quería crear una serie que no terminara en violencia - El resultado fue la primera MACROSS y el tema de la canción fue un tema necesario"

KAWAMORI dice que la clave para hacer una cosa original es dotarla constantemente de nuevas ideas y nunca basarse en un estilo antiguo.

"Mi meta con cada nueva serie de MACROSS es hacerla diferente a su predecesora. De esa manera, puedo cambiar el punto de vista e incluso la manera de narrar la historia. La primera MACROSS fue hecha para Tv., así que mi preocupación principal era como se veía en las pantallas de los hogares de la gente y como las cosas podrían desenvolverse en un tiempo tan limitado. La película de MACROSS fue mas dramática comparada a la serie de Tv. Luego, MACROSS SEVEN fue una caricatura por entero (risas) MACROSS PLUS tiene un look mas realista comparada con las otras dos"

Y que piensas de MACROSS ZERO?

Para mi es casi mítica, mi esperanza fue establecer algunos personaje con dignidad en la historia. Comparada con la amigable Lynn Minmay de la primera MACROSS, la heroína de MACROSS ZERO, Sara, es más educada al antigua y antisocial.

Utilicé una isla aislada con una atmósfera casi mística en ella. La isla no es un paraíso, pero esta siendo forzada a

HIKARU ICHIJO - LYNN MINMAY

EL UNIVERSO MACROSS

10/1982

CHOJIKU YOSAI MACROSS - 36 episodios producida por TBS sale al aire, la mezcla de ciencia ficción y sueños juveniles gana la atención de los fans.

07/1984

La película ***"CHOJIKU YOSAI MACROSS - AI, OBOETE IMASU KA?"*** se estrena en los cines, su precioso arte es un trabajo maravilloso, re-dibujando los diseños de la serie original.

12/1985

El juego ***CHOJIKU YOSAI MACROSS*** de NINTENDO es un éxito ya predicho.

09/1987

El OVA ***"MACROSS FLASHBACK 2012"*** es lanzado. Es básicamente una selección de video clips con imágenes retocadas de la primera serie y la película. Incluye una nueva versión de 6 min. del ending.

05/1992

El OVA ***"MACROSS II"*** (6 episodios) sale a la venta con una nueva historia original diferente con la versión de ***MACROSS***. Los enemigos pelean cantando.

08/1994

El OVA ***"MACROSS PLUS"*** (4 episodios) se lanza. La alta calidad de gráficos de computadora. Que incluyen las batallas entre los prototipos YF-19 y YF-21, son impresionantes.

10/1994

La serie de Tv. ***"MACROSS 7"*** (49 episodios por TBS) sale al aire, los fans se alegran al ver reapariciones de personajes de la serie original y el grupo que tocaba en vivo en medio de la serie.

01/1995

MACROSS 7 (13 volúmenes) se lanza en video por BANDAI VISUAL. Cada OVA presenta escenas nunca antes vistas.

03/1995

"MACROSS PLUS INTERNATIONAL VERSION" sale al mercado, con dialogo enteramente en ingles. Las ventas son buenas internacionalmente y en Japón.

09/1995

MACROSS PLUS MOVIE EDITION, un nuevo trabajo del OVA con algunas nuevas escenas se estrena en los cines de Japón. Después se lanza en DVD.

09/1995

La película ***MACROSS 7 - GINGA GA ORE O YONDE IRU,*** es lanzada, la historia es completamente nueva y contiene dos canciones nuevas hechas especialmente para la película.

12/1995

El OVA MACROSS 7 ENCORE, que contiene dos historias nunca antes vistas sale al mercado. Una de las historias contiene un lado de los personajes nunca antes vistos.

08/1996

La serie original ***CHOJIKU YOSAI MACROSS*** (9 volúmenes) es lanzada en video por BANDAI VISUAL.

02/1997

El juego ***MACROSS-DIGITAL MISSION VF-X*** para PLAYSTATION es lanzado al mercado, es un 3-D donde piloteas un VF de antigua generación en una misión para rescatar a una cantante atrapada tras lineas enemigas.

aceptar la cultura moderna, ya que los tiempos han cambiado. En la serie original y después en la película, los Zentraedi eran los extraños que amenazaban a la humanidad. en MACROSS ZERO, el personaje principal es un militar que es tratado como una amenaza para el modo de vida de la isla. Quiero que MACROSS ZERO sea una historia sobre las diferentes culturas de la Tierra y los estilos de vida y los cambios que ellos pasan tras ser expuestos uno al otro.

¿Cómo han afectado esos últimos 20 años a KAWAMORI y su trabajo?

Todo ha cambiado, incluyéndome a mi mismo ya que soy mayor. Mis "cambios internos" han afectado mi manera de trabajar. A decir verdad nunca estuve fuera de Japón cuando hice la primera MACROSS. Mi primer viaje al extranjero fue a Norteamérica, justo antes de empezar a trabajar en la película de MACROSS. La experiencia de este viaje fue muy profunda de muchas maneras. Después de eso viaje al extranjero más seguido. Hice algunas investigaciones para MACROSS ZERO, llegando a varios lugares y recopilando material. Cuando viaje a China aprendí el verdadero de sentido de las palabras "Choque Cultural" y aprendí que la vida real es mucho mas interesante que cualquier anime. En una ciudad llamada KUNMIN, un hombre me pregunto que hacia para ganarme la vida, le dije que hacia animación y su reacción fue "Hey, no se supone que los dibujos se muevan" (risas). Entonces entendí que lo que yo hago puede ser algo sin sentido para otros... después de eso comencé a pensar "No más anime en mi vida, no hay problema" (risas).

Recuerdo que había un Tv. en mi casa cuando yo tenía 3 años. Pero ahora los niños tienen todo, desde computadoras a teléfonos celulares. Creo que las generaciones nuevas y las mayores tiene un sentido diferente de los valores. Quiero que MACROSS ZERO represente esa idea.

Preguntamos a KAWAMORI por que decidió hacer una serie de MACROSS después de 20 años.

Los patrocinadores me preguntaron si era posible crear otra serie de MACROSS para el aniversario número 20 de la original. Pensé que sería interesante regresar al principio de la historia tras tanto tiempo, pero sólo fue un pensamiento y no tenia un buen titulo o una historia en mente. Después de eso, se me ocurrió el título VF-0, iba a ser una historia acerca de las naves y la gente en la época de la reconstrucción. El cambio de MACROSS ZERO fue el resultados de cambios en mi punto de vista.

MACROSS ZERO, es descrita desde el punto de vista de SHIN, el personaje principal. Cada personaje es un testigo de la historia y eso afecta la historia misma. En el mismo principio del episodio 1, SHIN es herido, pudo haber sido un héroe si no hubiera sido atacado, y muy posiblemente hubiera sido un héroe en la MACROSS previa. Pero, los tiempos han cambiado MACROSS ZERO puede ser el punto de flexión de la serie completa.

06/1997

El juego ***CHOJIKU YOSAI MACROSS - AI, OBOETE IMASU KA?*** sale vía SEGA SATURN. Alta calidad para la generación de la consola.

12/1997

El OVA ***MACROSS DYNAMITE 7*** (4 episodios) sale. La historia empieza donde termina ***MACROSS 7***, con las aventuras de los personajes principales viajando por el espacio.

09/1999

El juego ***MACROSS-DIGITAL MISSION VF-X2***, de PLAYSTATION , se lanza, en 3-D, controlas a un pelotón de pilotos.

06/2000

MACROSS PLUS-GAME EDITION aparece para PLAYSTATION 2. Los modelos son el YF-19 y el YF-21. Espectaculares.

02/2001

El juego ***MACROSS M3*** (otro 3-D), presentando personajes de la serie original es lanzado por DREAMCAST.

07/2001

El juego Windows-Compatible con PC - ***CHOJIKU YOSAI MACROSS - VOXP*** sale a la venta. Controlas a un VF en combate.

06/2002

Un juego aparece para Windows, llamado ***CHOJIKU YOSAI MACROSS AIUCHI - TYPING VALKYRIE*** se lanza, la historia empezara solo si tipeas las claves que aparecen en tu pantalla.

08/2002

Sale la edición limitada de ***"MACROSS 20 ANIVERSARIO PREMIUM COLLECTION"*** edición remasterizada.

12/2002

El OVA ***MACROSS ZERO*** sale a la venta con eventos anteriores a la serie original.

05/2003

El OVA número 2 de ***MACROSS ZERO*** sale a la venta desde la primera a esta se ha esperado 5 meses.

SHOJI KAWAMORI

Nació en TOYAMA en 1960 y su principio como diseñador principal de mechas fue en TOSHO DAIMOS (1978). KAWAMORI trabajo como diseñador en muchos proyectos de mechas antes de hacer su primer trabajo de director en "SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS - DO YOU REMEMBER LOVE".

ABENOBASHI
MAHO SHOTENGAI

GAINAX (Evangelion), GAINAX (Kare-Kano), GAINAX (FLCL), GAINAX (Mahoromatic) y ahora GAINAX anima Abenobashi Maho Shotengai.

¿Qué debes saber? Abenobashi esta basado en el manga del mismo nombre que se publica en Kodansha Magazine, de este título hay dos historias paralelas, las cuales están escritas por *Kenji Tsuruta* (Miss China) y por *Satoru Akahori* (Bakuretsu Hunter, Saber Marionette, Maze), siendo la obra de este último de la cual se basa el estudio GAINAX.

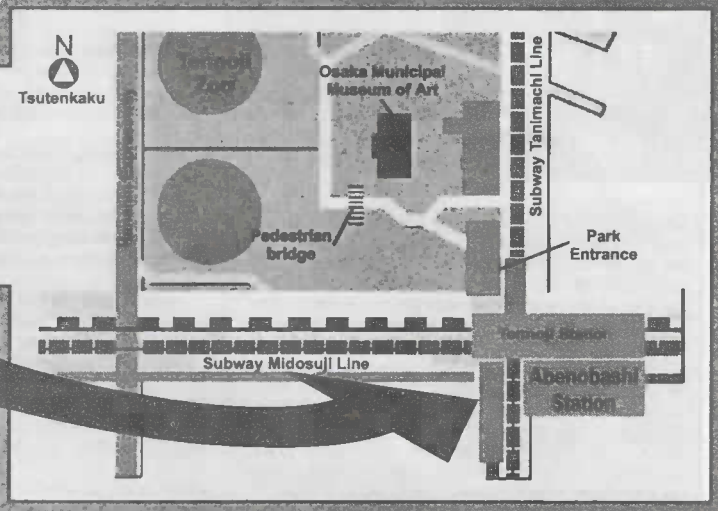
El espíritu de la serie es una mezcla de matices nostálgicos, y una buena porción de desenfreno y locura, a parecer la intención en este anime en particular es que quien lo vea pase un buen rato.

Ficha técnica

Distribuidor: *Gainax*
Creador: *Gainax - Satoru Akahori*
Genero : *Ciencia Ficción*
Dirección : *Hiroyuki Yamaga* (The Wings of Honneamise).
Guión :*Yamaga y Satoru Akahori* (Bakuretsu Hunters, Saber Marionette J y Maze).
Diseño de personajes : *Kenji Tsuruta* (Miss China, Spirit of Wonder)
Producción de animación : *Estudio MadHouse* (Chobits, X y Jubei-chan) *Gainax.*
Director de animación : *Tadashi Hiramatsu* (Kareshi Kanojo no Jijou).

Planeada para 13 episodios, comenzó su emisión el 4 de abril de este año, en el Japón por Kids Station, Megumi Hayashibara interpretando el opening y ending.
Opening de la serie: *Treat or Goblins*

Abenobashi es un sitio real que existe en Osaka, Japón. En la animación han respetado el uso del Osakaben (lengua que se usa en Osaka), así como un excelente uso de las localidades de Abenobashi que te hacen sentir un ambiente agradable.



Comentarios... e historia

¡¡¡¿Pero que sucedió?!!!

En Osaka, después de la postguerra, un Arquitecto crea el barrio comercial Abenobashi. En cada uno de sus puntos cardinales coloca figuras zoomorfas, a modo de amuletos. Pasa el tiempo, y los comercios comienzan a ser derribados y la situación termina siendo no muy optimista para nuestros protagonistas, quienes han crecido aquí. ¿Pero que hay detrás de los cuatro animales (amuletos): tortuga, dragón, tigre y fénix; y esto como se enlaza con el símbolo del pelícano en el techo del restaurante de la familia de Ayumi?.

Los protagonistas de Abenobashi son Sashi y Ayumi. Sasshi esta de vacaciones y su casa ha sido una de las derribadas por lo cual el no es "el hombre mas feliz del mundo", todo lo que tenía de valioso se fue con la casa. Por parte de Ayumi, su padre es propietario de un restaurante de comida francesa y tiene la intención de buscar otro sitio mejor y esto a Sashi tampoco le gusta. Esta es basicamente la historia de su último verano juntos. Si le quitamos todos los "efectismos" a la producción nos quedamos con que Abenobashi es la historia de un "barrio que se va" lo que da un aire melancolico. También juega con la idea de lo doloroso que puede resultar crecer, lo doloroso que puede resultar los cambios, pero que son necesarios para seguir viviendo.

Todo esto hace complemento con algo que ocurrió en el pasado, hace 1,000 años, donde había una organización gubernamental conocida como Onmyoryo, y sus miembros los Onmyoji. Esto en el presente se puede apreciar con extraños escritos, magias, rituales raros, invocaciones, entre otros, pero nadie en el presente le da seriedad, ni importancia a este tipo de cosas. Sin embargo, aquellos que controlaban esta ciencia eran los que usaban las nuevas tecnologías.

Hasta ahí bien (ustedes entienden...). Pero una noche Sashi después de unos tristes eventos, ve a los dragones sobrevolando el cielo de Abenobashi. Entonces el "despelote" comienza y durante un paseo por el centro comercial aparece un arco iris que conduce hasta un castillo. De repente aparece el padre de Ayumi, vestido de rey y le encarga a Sashi que destruya a una especie de demonio... ese es sólo es el comienzo y a partir de ahí las aventuras se iran sucediendo con bastante desenfreno.

Este barrio paralelo se creo bajo la magia Ying-Yang. Pero acaba de sufrir un cambio importante que ha alterado todo. Es en estas condiciones es en las que estarán viviendo Sashi y Ayumi. En tanto los dos han sido enviados ahí por la magia que causó el desorden en este mundo paralelo.

Muestra que el manga

Como a cargo del mismísimo Kenji Tsuruta quien lleva a buen puerto cada una de las ilustraciones. En dicho Manga, nos encontramos con una ilustración de Ayumi en color y un repaso por el reparto de Abenobashi, Anime, Seiyuus, entrevistas, diseño de personajes, así como unas cuantas ilustraciones a color de Kenji Tsuruta. Su precio es de 1200 Yens.

El guión no dista mucho del Anime, destaca unas diferencia. Uno de los habitantes de la zona tiene tres de las figuras que sirven de amuletos para proteger el barrio comercial. Reúne las tres figuras con una cuarta y las destruye, para que de esta forma se acabe la buena suerte y aparezca un monstruo inmenso y comienze destruir Abenobashi. El encargado de solucionar este problema es Sashi, a este le acompañara Ayumi y alguno que otro protagonista.☆

アベノ橋
魔法☆商店街

Distribuidor
GAINAX
Creador
GAINAX / Satoru Akahori
Género
Ciencia ficción

13 volúmenes SERIE TV., c/u aprox. 30 min.

AVANCES

Tokyo Godfathers

Esta es una historia que nos habla de la navidad y de las circunstancias de las personas. Según los datos obtenidos al momento sabemos que la historia se centra en la ciudad de Tokyo, en 3 indigentes y una niña abandonada.

La premier del esperado filme **Tokyo Godfathers** (a este momento) tuvo lugar en la ciudad de Nueva York en el marco del Big Apple Anime Fest 2003, a celebrarse del 29 al 31 de agosto, mientras que su estreno en Japón está planeado para noviembre. Para la premiere mundial de este nuevo largometraje del ahora afamado director *Satoshi Kon*, la película **Tokyo Godfathers**, será proyectada en una versión doblada al inglés. Asimismo, este respetado animador, conocido por su trabajo en filmes como **Perfect Blue** y **Millenium Actress**, hará acto de presencia en el evento como el Invitado de Honor, con el objetivo así, de participar en una mesa de discusión sobre su obra y en una sesión de autógrafos.

La producción de **Tokyo Godfathers** esta a cargo de *MadHouse* [**Chobits / Metropolis**].

Los tres indigentes: Gin, antiguo ciclista profesional; Hana, un travesti, y Miyuki, una confundida adolescente, siguen su rutina sin cambios en las calles del distrito de Shinjuku, en Tokio, hasta que en la noche de la víspera de navidad, encuentran a una indefensa bebé dentro de un contenedor de basura.

Preocupados por la salud de la pequeña, los indigentes se ponen a buscar desesperadamente a sus padres, todo en medio de las miles de luces multicolor y tradicionales "buenos deseos" de la temporada navideña... sentimientos de alegría que contrastan con el drama y la miseria que llenan la vida de estos 3 personajes; irónicamente, esa frenética aventura llevará a Gin, Hana y Miyuki a encontrar el valor para encarar su pasado y a recuperar la felicidad que les había sido negada hasta entonces... después de todo, los milagros pueden ocurrir en navidad...

Steam Boy

Katsuhiro Otomo, el polifacético dibujante de manga, publicista y pionero de la animación por ordenador regresa al candelero con una superproducción que igualará no ya a la mítica **Akira** sino a bastantes películas de imagen real que se producen hoy día.

El film en cuestión se titula **Steam Boy** y se enclava en el subgénero de la ciencia ficción retro. Para el que no reconozca el término explicaré que consiste introducir elementos futuristas como robots o naves espaciales en un entorno de época anacrónico, generalmente se utiliza la atmósfera victoriana

Al parecer todo la película se ha rodado utilizando tecnología digital pero con un look manga, así tendremos personajes, artilugios y fondos en 3D pero con el aspecto del anime clásico nipón.

Otomo ya probó esta técnica en **Akira**, aunque sólo en pequeñas pinceladas, lo cierto es que nadie lo hacía en su momento. En su reciente colaboración para Metrópolis, escenas como el apocalíptico final no serían posibles sin el ordenador.

Steam Boy, el cual narrará la historia *James Ray Steam, el tercero en la línea de una familia de inventores. La historia se desarrolla en la época de la Revolución Industrial. Por el brevísimo y casi subliminal trailer que se contempla para promocionar la producción lo pronto sabemos que la premisa de la historia nos habla de un chico que consigue una esfera que contiene un tipo de energía nunca vista hasta el momento, de increíble poder destructor, nos encontramos ante un bello anime lleno de acción, aunque no tan violento como,* **Akira**.

Production I.G, revela que en el próximo Festival de Cine Internacional de Cannes, en Francia tendrá lugar la premier del esperado filme SteamBoy, dirigido por Katsuhiro Otomo, así como de un nuevo largometraje, titulado Andalucía no Natsu [Verano de Andalucía], basada en la historia corta del mismo nombre incluida en la recopilación manga ~Nasu~ de Iou Kuroda (más detalles en la columna de al lado).

Andalucía no Natsu

Los asistentes al próximo Festival de Cannes podrán disfrutar con "Andalucía no Natsu" ("El Verano de Andalucía"), un curioso film de animación dirigido por Kitaro Kosaka. Centrándose en la conocida "Vuelta a España", la historia nos permitirá disfrutar con las vivencias del ciclista Pepe
Ya te reístes... Continuamos ahora diciendo que "Andalucía no Natsu" debe ser un proyecto algo atractivo. Basado en el manga "Nasu : The Summer of Andalucia" (creado por Kuroda Iou), el film está dirigido por Kitaro Kosaka (quien también diseña los personajes). A Kosaka se le conoce en Japón por haberse el denominador de "el pupilo de Miyazaki". Junto a él ha trabajado en películas como "El Viaje de Chihiro", "La Princesa Mononoke" o "Laputa". Ahora, tras colaborar en películas como estas, el director ha decidido realizar el primer film animado de origen nipón sobre ciclismo. No ha sido tarea sencilla, crear una película de este deporte obliga a usar ciertas técnicas de animación muy complicadas. Aún así, Kosaka cuenta con la ayuda del famoso estudio Mad House, quienes ponen su granito de arena en la labor final
Antes de comenzar el desarrollo de "Andalucía no Natsu" Kosaka le comentó a Miyazaki la posibilidad de realizar el film. Ambos son seguidores del manga original, por lo que no les habría importado nada llevarlo a la pantalla grande. Pero por desgracia, Miyazaki le respondió a Kosaka que no tenía fuerzas suficientes para hacerse cargo de tal proyecto. Debido a este factor, Kosaka se sumergió solito en la realización del film, aunque sus compañeros le desearon lo mejor
Como curiosidad, debemos citar que cada año se organiza entre distintos animadores japoneses el "Tour de Shinsyu" (ideado por Miyazaki), donde todos ellos compiten montados en sus bicicletas. Desde hace seis años Kosaka es el ganador, algo que no le está resultando sencillo; rivales como Katsuhiro Otomo también compiten
En cuanto al argumento de "Andalucía no Natsu", la historia nos presenta a Pepe, un ciclista con distintos problemas personales. Durante el film presenciaremos la boda de su hermano Ángel, y varias situaciones que influirán en él de manera sentimental. Pero la acción principal se centrará en La Vuelta a España, una competición que Pepe deberá ganar.

El estreno oficial de Tokyo Godfathers en Japón se espera a mediados de noviembre, junto con Steam Boy de Katsuhiro Otomo, probablemente se conviertan en los largometrajes animados más importantes de este 2003. Andalucía no Natsu se estreno en el Festival de Cannes, al momento no tengo su fecha de estreno en Japón. Ojala que tambien se estrene estas producciones en USA y tenga oportunidad en las nominaciones del OSCAR del año que viene.

Inocencia: Ghost In The Shell 2

Ya ha pasado mucho tiempo desde que Masamune Shirow nos maravillara con Ghost In The Shell, este año se estreno GITS Stand Alone Complex (mas informes en la pag.25), ahora en el 2004 nos llegará Ghos In The Shell 2: Inocencia, aquí una pequeña sipnosis...

Batou es una muñeca viviente, su cuerpo entero, incluso sus brazos y piernas están hechos por el hombre, solo le quedan algunas partes de su cerebro y memorias de una mujer.

Cuando las fronteras entre humanos y maquinas ha sido traspasada infinitamente... Los humanos han olvidado que son humanos.

Esta es una historia promiscua del solitario "fantasma" de un hombre quien por siempre buscara retener su humanidad.

Inocencia...

Eso es lo que la vida es.

Production I.G / Tokuma Shoten / Nihon Television / Dentsu / Disney / Toho

Dirigido por :Mamoru Oshii - Historia original: Shirow Masamune / "Ghost in the Shell" (Kodansha) - Tema musical: Kimiko Itoh / "Follow Me" (SMJI) ("Sigueme")
Musica por: Kenji Kawai - Diseño de personajes:Hiroyuki Okiura
Diseño de maquinas y vehiculos:Atsushi Takeuchi - Director de arte:Shuichi Hirata
Producción de diseño:Yohei Taneda - Efectos visuales:Hisashi Ezura
Productores:Mitsuhisa Ishikawa, Toshio Suzuki - Producido por:Production I.G
Co-Producido por:STUDIO GHIBLI - Distribución (en Japón):TOHO

ACTRIZ MILENARIA

ALEX CRUZ

Genya Tachibana es director y presidente de una pequeña compañía de producción. Un día, él es contactado por el famoso estudio **Gin Ei**, quienes le encargan la dirección de un documental conmemorando sus 70 años de existencia. *Genya* escoge como argumento para el corto, la vida de la legendaria actriz *Chiyoko Fujiwara*, una super-estrella que treinta años atrás escogió acabar su carrera y desaparecer de la vida pública. *Chiyoko Fujiwara* es un enigma cinematográfico que quien nadie parecía poder verter luz. *Genya* obsesionado por esta estrella caída, se empeña en desenredar la verdad detrás de su secreto. Acompañado por un joven camarógrafo, encuentra eventualmente la manera de llegar a *Chiyoko*, quien transformada en una especie de ermitaña urbana vive una feliz vejez retirada en su hogar. Al encuentro, *Genya* encuentra una *Chiyoko* tocada por la mano de tiempo y sin haber perdido nada de su encanto o energía. Para ganar su confianza, le trae una llave antigua que posee gran valor sentimental para ella, con ello *Chiyoko* comienza rápidamente a evocar sus recuerdos, el origen de la llave, y como esta trazo el rumbo de su vida. La entrevista sigue en curso, y nuestros 3 protagonistas se sumergen en el pasado, mientras visitan cada fragmento de lo que fue hace mucho tiempo, dónde el pasado y presente se entrelazan. Los recuerdos de la actriz se transforman en una gran aventura dónde el cine confronta su historia y un amor increíble es revelado.

Director: SATOSHI KON / Historia: SATOSHI KON SADAYUKI MURAI / Diseño de personajes: TAKESHI HONDA SATOSHI KON
Productor Ejecutivo: TARO MAKI / Producción de Animación: GENCO / Estudio de Animación: MAD HOUSE

ACTORES DE VOZ: CHIYOKO FUJIWARA: (10 A 20 años) Fumiko Orikasa. (20 A 40 años) Mami Koyama. (70 años) Miyoko Shoji / GENYA TACHIBANA: Shouzou Itsuka / YASUJI IDA: Masaya Onosaka / EIKO SHIMAO: Shouko Tsuda / JUNICHI OOTAKI: Hirotaka Suzuoki / HOMBRE MISTERIOSO: Koichi Yamadera / HOMBRE DE LA CICATRIZ: Masatane Tsukayama.
ENDING: ROTATION (LOTUS2) Letra y musica: SUSUMU HIRASAWA.

Cualquier fanático de anime que se respete reconocerá el nombre de SATOSHI KON. Él es el genio que nos dio ***"Perfect Blue"***, una obra maestra de horror psicológico que hizo al espectador experimentar la locura y el horror a través de los ojos de *Mima*, una joven *"Pop Idol"* que aspira hacerse una actriz. SATOSHI KON constantemente dejo al espectador aturdido entre el límite de la realidad y ficción, verdad y alucinación. Ahora, en ***"Actriz Milenaria"***, uno puede reconocer su estilo único. De hecho, este proyecto empezó cuando le pidieron hacer *"algo al estilo de **Perfect Blue**"*. Pero esta vez el delgado limite entre la realidad y la ficción se usa en el servicio de una Historia de Amor Épica. En ***Perfect Blue***, debido a su naturaleza de psycho-suspenso, estaba confundido intencionalmente. Pero en ***Actriz Milenaria*** la falta de distinción entre el hecho y los recuerdos dan una calidad poética que ayuda propulsar la historia de este amor que persiste más allá de tiempo y más allá de la memoria. El argumento es sorprendentemente simple porque lo verdaderamente importante en esta película no es la historia en si, sino la narración. Usted no encontrará aquí una de esas alucinantes historias que inducen al espectador a una crisis existencial, pero si una original y bella manera de contar las cosas que de seguro lo conmoverán.

Aunque de naturaleza desarticulada, el progreso narrativo simple va hacia un solo punto (la continua búsqueda de un objetivo, y tal vez, del ser amado), este nos revela los momentos de felicidad y tristeza de la vida de *Chiyoko*, mientras nos da la oportunidad de poder preguntarnos si es más importante la jornada que el destino: *¿Es bueno vivir la vida para satisfacer un ideal supuestamente brillante, o tomar la vida como todo lo que viene?*. Usando perspectivas "en escena" (como si un camarógrafo con la cámara en mano hubiera filmado las escenas) el director le da mas vida a la narración. Él diseñó personalmente los personajes y ello le da un entendimiento de la personalidad de cada uno haciéndolos muy humanos. Los fondos son extraordinariamente cuidados. Muchos de los recuerdos de *Chiyoko* se hacen deliberadamente en un estilo similar a las obras de arte históricas del período que se supone que los recuerdos representan, esto ayuda sutilmente a la ambientación de las escenas. Todo es animado por **Madhouse Studios** que ha mantenido su estándar de alta calidad. Al contrario de muchas de sus recientes películas (**Metrópolis y Vampire Hunter D: Bloodlust**) ellos han escogido evitar los efectos evidentemente digitales para preservar la perspectiva histórica-biográfica.

CHIYOKO EN SUS DIFERENTES INTERPRETACIONES.

El sonido es de calidad similarmente alta. La acción de la voz es excelente y hace mucho para dar su resonancia emocional a la película. La música y efectos son efectivos pero no dominantes. La música tiende a quedarse en el fondo como apoyo emocional, en lugar de intentar destacar por si sola. Los efectos sólo suben al nivel necesario manteniendo el sentido con que los eventos suceden en la pantalla.

Actriz Milenaria es la típica película difícil de reseñar, hacer un artículo de esta es quizás como tratar de explicar el último capítulo de la serie "Evangelion"... esta película es de esas de las que podrías decir con seguridad, "tienes que verla" sin explicar el porque. Una imprescindible pieza de arte, rara en estos tiempos donde abundan los animes fáciles (como las comedias románticas, o los héroes inmortales que luchan por "el amor y la justicia").

ENTREVISTA SATOSHI KON

SATOSHI KON hizo su debut como director en 1997 con la internacionalmente aclamada PERFECT BLUE. Con una gran técnica narrativa y con una visión muy madura, PERFECT BLUE convenció a un grupo grande de personas que la animación puede ser mas que "un medio para niños".
Cuatro años después de su debut el protegido de KATSUHIRO OTOMO nos revela su siguiente proyecto: MILLENNIUM ACTRESS (*SENNEN JOYU*), lejos de creerse su propio éxito, SATOSHI KON ha creado mas que un digno sucesor a su primera película. Su segundo film es otro ejemplo de su virtuosa técnica narrativa, también como un homenaje a la historia del cinema japonés. A continuación fragmentos de una entrevista donde el autor habla un poco de PERFECT BLUE, MILLENNIUM ACTRESS, y además de su nuevo proyecto TOKYO GODFATHERS.

¿Cual es tu reacción al suceso y la larga vida, no esperada, de PERFECT BLUE?

SK: Es una sorpresa, al principio este película fue ideada para video, como creador tenia dudas sobre PERFECT BLUE siendo exhibida en los cines. Pero, se lanzo en cines y como resultado la película fue invitada a varios festivales de cine y visto por muchas audiencias diferentes. Tuve que visitar muchos países, estuve muy feliz después de todo, la película fue mucho mas apreciada por esas audiencias de lo que esperaba, estaba feliz y perplejo al mismo tiempo.

Escuche que PERFECT BLUE iba a ser un video con personajes reales. ¿Podrías decirme algo sobre la evolución del proyecto de personajes reales hasta convertirse en animación?

SK: Yo también escuche eso, pero no se mucho sobre como cambio. Al principio la novela iba a ser adaptada como un video de acción real. Fue el autor (YOSHIKAZU-TAKEUCHI) quien lo quería así y fue el quien empezó el proyecto, se contactó con varias compañías productoras y con el director SHIMAKO SATO, quien hizo WIZARD OF DARKNESS / EKO EKO AZARAKU, para dirigirla. Al final adaptar la película en acción real no funciono y alguien propuso convertirlo en animación. Vinieron a mí después de esa decisión, por eso te digo que no se mucho sobre los cambio.
El guión que me dieron estaba escrito por el autor de la novela, yo nunca leí la novela, pero no encontré ese guión muy interesante del todo, así que les dije: "Si quieren trabajar con este guión, no quiero dirigir esta película. Ahora, si aceptan que les haga algunos cambios. Si lo hago". Dijeron que estaba bien y acepte. Querían mantener tres elementos de la historia: "IDOLO", "HORROR y "CAZADOR", aparte de eso podía hacer los cambios que quisiera, así que cambiamos muchas cosas, inclusive el guión.

¿Así que la historia de la película es totalmente diferente a la novela?

SK: Si, especialmente la idea de una película dentro de una película, y la idea de una frontera rota entre

el mundo real y la imaginación, esas fueron mis ideas y no estaban en la novela.

Me gustaría hablar un poco del uso de Internet. Tu propio site de Internet parece un medio para expresarte realmente ¿verdad?

SK: Tener mi propio site fue otro método de expresión, si trabajas con textos entonces tener tu propio site es el medio ideal, es también un buen ejercicio para escribir. Así que decidí tener mi propio site. Pero no era mi intención explicar mi personalidad a otros, y tampoco espere que tanta gente leyera, tengo muchas respuestas de la gente, y algunos me sorprenden. Me hace feliz que estén interesados en mi trabajo pero no que estén interesados en mí, cuando recibo sus E-mails no se como mantener mi distancia con ellos. Tal ves por eso ya no escribo mucho en ese site.

¿Las experiencias en tu site influenciaron de alguna manera la historia de PERFECT BLUE?

SK: Al contrario, fue PERFECT BLUE la que me influencio a hacer la pagina web. La puse después de hacer PERFECT BLUE, antes de la película no tenía experiencia con Internet, ni siquiera tenía una computadora. Después de PERFECT BLUE compre una computadora y estudie.

El Internet tampoco fue parte de la novela ¿verdad?

SK: No, para el guión de la película era necesario tener un lugar donde pudiera aparecer una versión mas auténtica de Mima, me refiero a una imagen que estuviera mas cerca del publico de lo que la verdadera Mima podría jamás estar. Además, debía estar echa por otra persona y no por la misma Mima, pensé en las opciones y decidí usar una página Web, después de acabar la película quería hacer un diario del proceso de producción y una pagina Web me pareció el lugar ideal.

En Europa y Norteamérica PERFECT BLUE fue visto como una crítica al fenómeno del ídolo Pop ¿Esa critica fue tu principal intención?

SK: No, PERFECT BLUE no estaba basado en ninguna critica, si el publico tiene la idea que el sistema de los ídolos de Japón es así, estoy muy avergonzado, claro que investigue antes de hacer la película y visite un montón de apariciones de ídolos, pero no vi la clase de ejemplos que muestro en la película. Además, revelar secretos sobre el espectáculo y su mundo nunca fue mi intención, simplemente quería mostrar el proceso de maduración de una chica, confundirse por que sus valores se deterioraron y que madura como resultado de eso es lo que quería contar, pero, como lo rodee del tema del ídolo la película tuvo que hablar de ese mundo en particular.

Hay cuatro años entre PERFECT BLUE y tu nueva película MILLENNIUM ACTRESS ¿A que se debió? ¿Es por que se demora hacer mucho una película de dibujos o hay otras razones?

SK: Creo que no paso mucho tiempo entre ambas películas. Tras PERFECT BLUE trabaje en otros proyectos, para otros directores, En 1998 empecé la preparación para MILLENNIUM ACTRESS y la producción empezó al año siguiente.

En ambas películas trabajaste con el escritor SADAYUKI MURAI ¿podrías describir su relación de trabajo?

SK: Para PERFECT BLUE busque a alguien que podía escribir un guión, pero no conocía a ningún escritor, así que le pedí al productor que buscara alguien que podía tomar mis ideas y plasmarlas en una historia, fue el director quien me presento a MURAI, antes de convertirse en escritor trabajo en una compañía de publicidad que manejaba apariciones de ídolos, y conocía algunos de ellos, el era la persona correcta para el trabajo.

¿Te gustaría trabajar con él en proyectos futuros?

SK: A decir verdad, estoy en producción de la próxima película, pero con otro escritor, claro, eso no significa que no tenga una buena relación con MURAI.

¿Podrías decirnos algo sobre la nueva película?

SK: Si, se llama TOKYO GODFATHERS, como animación es excepcional por que los personajes principales son tres personas pobres, sin una casa: Un tipo de edad media, una chica que escapo de su casa y un homosexual de edad media, abandona la relación con sus familias y crean esta familia sustituta entre ellos tres. Por un accidente deben confrontar a sus familias otra vez y, por lo tanto, a sus realidades, aquella de las cuales escaparon. El guión esta acabado y estamos a mitad del proceso de storyboards, la animación ya empezó y estará lista en un año.

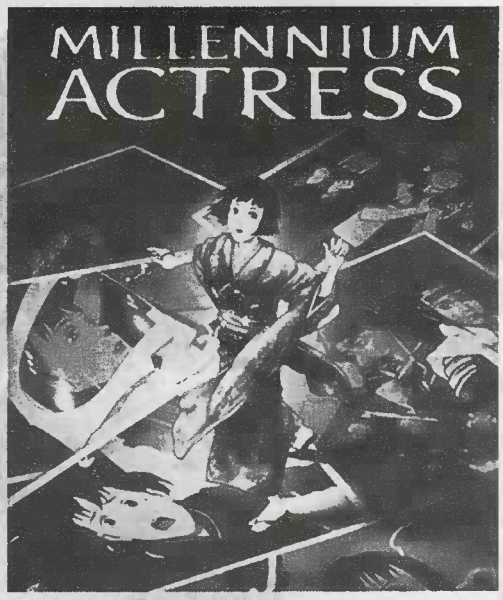
MILLENNIUM ACTRESS esta muy cargada de técnicas de animación visual, como la película dentro de la película, así como PERFECT BLUE lo estaba ¿eres consciente al trabajar sobre perfeccionar esas técnicas?

SK: Antes de PERFECT BLUE escribí un guión para KATSUHIRO OTOMO, un episodio para la película MEMORIAS, llamado MAGNETIC ROSE , era además una historia de confusión entre la memoria y el mundo real, ya que no lo dirigí estuve un poco molesto de como lo trataron, creo que habría hecho algunas cosas diferentes. Tengo interés en esa clase de guión, en componer conscientemente la historia de esa manera. En PERFECT BLUE, el productor estaba muy interesado en esta clase de concepto y propuso hacer otra película que enfatizara ese aspecto, dijo que quería hacer una película que fuera como una TROMPE L´OEIL* y por eso hizo la historia de MILLENNIUM ACTRESS.

En PERFECT BLUE, al principio, había una historia y para contar esa historia aplicamos ese método. Con MILLENNIUM ACTRESS el mismo método es de la película, pero es una coincidencia que las dos películas usen ese método, quisiera probar otros estilos de narración.

¿Cuál es el rol de MURAI al crear esa narrativa fracturada? ¿Cuánto de eso esta en el guión?

SK: Es difícil decirlo, en MILLENNIUM ACTRESS fui el co-escritor , escribí la tercera parte del guión, para PERFECT BLUE no fui catalogado como escritor, pero cuando lo



escribimos yo propuse varias ideas que se vieron en la pantalla. No hay mucha diferencia entre la película y el guión. Aun así, después de componer los detalles en el guión, entre dibujar los storyboards, cuando las caras de los personajes se hacen, las locaciones empiezan a tomar forma y se determinan las composiciones aunque las escenas y el guión no, el dialogo también cambia un poco, el film final tiene cambios menores con respecto al guión. Pero el proceso entero es muy lento, no es que uno termine y el otro empieza, así no funciona.

MILLENNIUM ACTRESS y PERFECT BLUE tienen protagonistas femeninas ¿por que ese interés en personajes femeninos?

SK: Porque me gustan las chicas (risas). Claro, con PERFECT BLUE fue necesario usar un personaje femenino por que era un ídolo. Entre esa película y MILLENNIUM ACTRESS tuve muchos planes para otras películas, pero ninguno de ellos funciono. Uno de esos planes tenia a un muchacho como protagonista. Pero al final, hice dos películas sobre un personaje similar, no tenia sentido, pero me enseño algo: Los personajes femeninos son mas fáciles de escribir, con un personaje masculino solo veo el lado malo, por que yo también soy hombre y se muy bien lo que un hombre esta pensando. Aunque se suponga que sea muy bacán, puedo ver su lado malo, eso hace difícil escribir un personaje masculino, por otra parte, si escribes sobre un personaje femenino no la conoces de la manera que conoces a un chico, así puedo manejar mi obsesión hacia ese personaje femenino y enfatizar los aspectos que quería describir.

Otra punto similar entre las dos películas es la relación entre los admiradores y su ídolo ¿Qué es lo que tanto te gusta de esta clase de relación?

SK: En ese sentido PERFECT BLUE y MILLENNIUM ACTRESS son dos lados de la misma moneda creo. Cuando estaba haciendo PERFECT BLUE pensé que podía ser una película positiva, pero, poco a poco, se volvió negativa, mas oscura, me canso en cierta manera. Cuando empecé a trabajar en MILLENNIUM ACTRESS, con el productor, basada en la premisa que te mencione antes, tuve la intención de hacer las dos películas como hermanas a través de la relación entre admirador e ídolo, así, al adaptar esa relación quería hacer de MILLENNIUM ACTRESS algo completamente positivo, poner mas imágenes positivas. En esa manera, esos dos películas son importantes para mi por que me muestran el lado oscuro y luminoso de la misma relación.☆

*** TROMPE-L'OEIL: Palabra francesa que en su traducción al Español sería equivoca-ojos y que expresa todo tipo de truco o recurso pictórico o gráfico capaz de provocar en el espectador una ilusión especial y engañosa, desconcertante o rara.**
Pàgina WEB del autor:
www.parkcity.ne.jp/~s-kon/

INUYASHA

Lunes a Viernes - CARTOON NETWORK 3:30 p.m.

PERSONAJES

En esta ocasión, aprovechamos para mostrar con prolijidad a los personajes de la serie. Ya en otra ocasión, aprovecharemos para hablar con más detalle de esta buena producción animada, y que se a traído de vuelta a las primeras planas a la autora Rumiko Takahashi. Una de las leyendas vivas del anime.

Breve reseña

Kagome, era una estudiante normal de 14 años, un día en busca de su gato decide abrir un viejo pozo del templo en el que vive con su abuelo, su madre y su pequeño hermano. Pero este no es un pozo normal, este pozo comunica el presente con el pasado, al abrir el pozo ella es atrapada por un demonio cuyos restos estaban en el pozo. Ella es transportada así al Japón Feudal y descubre a Inuyasha, un chico mitad hombre mitad demonio atrapado a un árbol por una flecha mágica, disparada por Kykio, una sacerdotisa que tenia a su cuidado la ***Shikon No Tama*** *(Perla de Shikon), dicha perla tiene la facultad de dar mas poder a los demonios y por eso esta sacerdotisa lucha contra ellos para cuidar la perla, Al atrapar a Inuyasha ella mortalmente herida decide darle la perla a su pequeña hermana, pidiendo que la incinerara con ella, para así no caiga en manos de los demonios.*

Unos miles de años después Kagome nace como reencarnación de Kykio y al ser traída a el mundo pasado trae la perla consigo y de nuevo las ambiciones de todo los demonios que la quieren para si, en la primera pelea con el demonio ciempiés, ella para salvarse libera a Inuyasha para que así este derrote al demonio, pero luego Inuyasha mismo quiere la perla, así que la anciana logra hacer un conjuro para que Kagome pueda dominar a Inuyasha con un collar mágico, en una de las peleas con los demonios Kagome destruye la perla de Shikon en cientos de pedazos y ella con ayuda de Inuyasha emprenden una búsqueda para poder juntar de nuevo la perla... Ufff.

INUYASHA

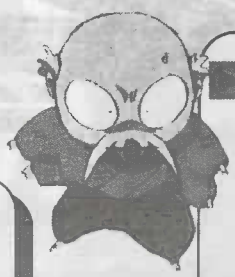
Su nombre es la amalgama de INU (perro en japones) y YASHA (Yaksa en sanscrito una especie de demonio perro de la mitología griega), él es mitad demonio y mitad hombre, hijo de un demonio muy poderoso... y una humana, de ahí que los demonios le tengan desprecio y los humanos miedo, *Inuyasha* desea poseer la *Perla de Shikon* para así poder ser un demonio completo, pero en el transcurso de la serie esto pasa a segundo plano, él fue encarcelado por 50 años en un árbol por *Kykio,* una sacerdotisa que cuidaba la *Perla de Shikon,* y del cual él estaba enamorado, su cuerpo tiene la habilidad de reponerse de cualquier herida de manera rápida, y en luna llena el vuelve a su forma humana.

KAGOME HIGURASHI

Una estudiante japonesa corriente de 14 años, ella es la reencarnación de *Kykio,* una poderosa sacerdotisa del Japón feudal, un día cuando ella y su hermano buscan a su pequeño gato, es atrapada hacia el interior de un pozo por un monstruo y arrastrada hacia el Japón Feudal, aquí ella se entera que posee dentro de su cuerpo una perla que eleva el poder de los demonios (lleva esta perla dentro de su cuerpo porque al morir *Kykio* pide que la perla sea incinerada junta a ella), *Kagome* tiene pequeños poderes que se van incrementando en el transcurso de la serie y gracias a esto puede sentir la presencia de la perla. Ella se encarga junto con *Inuyasha* de reunir la perla que rompió en una de las peleas con los monstruos

SHIPPOU

El pequeño demonio zorro que puede transformarse en objetos y personas por determinados periodos de tiempo, es hijo de un demonio zorro que es asesinado por dos hermanos demonios (*Hiten y Manten*) que poseían fragmentos de la *Perla de Shikon* y que usaron el cuerpo de su padre para hacerse ropas, este pequeño personaje se une a *Inuyasha* y *Kagome* en sus aventuras



MYOUGA

Es una diminuta pulga anciana que es muy sabia en cuanto a demonios y demás seres, es siervo de *Inuyasha* pero siempre desaparece cuando hay peligro y se dedica a succionar la sangre de todo los personajes de la serie. *Myouga* es el primero que desea que *Inuyasha* consiga la espada que el padre de *Inuyasha* guardo para él (la *Tessaiga),* es su consejero en cuanto a ciertos demonios o problemas.

SANGO

in duda, la historia más trágica es la de ango, perteneciente a una tribu de azadores de demonios, sus padres y los adres de estos fueron unos grandes azadores, se suponía que su pequeño ermano *Kojaku* iba a ser un gran cazador omo ella, pero un día los mejores azadores de la tribu son llamados para elear con un demonio que esta tormentando un castillo, y *Sango* y su ermano van para poder entrenarlo, pero *ojaku* es controlado por el demonio y ata a sus compañeros a su padre y hiere *Sango*, luego ellos dos son acribillados or las flechas de los guardias del castillo, *laraku* quien esta detrás de todo, revive a *ango* para manejarla a su antojo y con entiras hace que esta pelee contra *nuyasha.* Sango se une al grupo para oder así derrotar al asesino de su familia su tribu.

NARAKU

Un monje que lleva en la mano derecha una maldición, este es un agujero negro que puede succionar todo lo que esta a su adelante, el agujero de su mano va creciendo y poco a poco lo succionara a el mismo, esta maldición fue puesta por *Naraku* a su abuelo y va de generación en generación, por eso el busca las pedazos de la p*erla de Shikon*, por que sabe que *Naraku* también las busca, así quiere atraparlo y matarlo para poder librarse de esta maldición, es un personaje muy peculiar puesto que enamora a cualquier chica que este a su alcance. Cuando aparece tiene líos con *Inuyasha,* pero ve conveniente el poder de *Kagome* de purificar los fragmentos de la perla y decide acompañarlos en la búsqueda de los fragmentos.

[illegible] (Vieja Kaede)

De pequeña era la ayudante de su hermana *Kykio,* a ella se le encargo quemar la p*erla de Shikon* junto a los restos de su hermana *Kykio* para que así ningún demonio pudiera tenerla, cuando *Kagome* llega a su época, ella se da cuenta de que es la reencarnación de su hermana fallecida 50 años atrás, gracias a un collar que ella conjura *Kagome* puede controlar los impulsos de *Inuyasha* de hacerse con la perla. Es la consejera de *Kagome* en cuanto los demonios y a perla se refiere, cuando *Kagome* libera de su encierro eterno a *Inuyasha,* este no logra reconocerla puesto que para el han pasado solo instantes pero en realidad han pasado 50 años y ella ya esta vieja, *Kaede* posee unos cuantos poderes y es la guardiana y consejera de la aldea. En la primera parte de la serie es ella quien ayuda a nuestros protagonistas a trabajar juntos para poder recuperar los fragmentos de la perla.

Kykio

Sacerdotisa muy poderosa, los guerreros de la tribu de cazadores (tribu de *Sango*), le encomiendan el cuidado de la p*erla de Shikon,* porque ella con sus poderes puede purificarla, Una antigua sacerdotisa quien cuidaba a las aldeas de los demonios es emboscada un día por muchos demonios, la sacerdotisa peleó valientemente con todos ellos, pero al final lograron vencerla, es así que ella hace un ultimo esfuerzo y paraliza a los demonio, pero ella muere y de su corazón se forma la *Perla de Shikon* y la perla sale disparada del corazón de la sacerdotisa que cuidaba al pueblo de los demonios.

Kykio se enamora de *Inuyasha* y esto es aprovechado por *Naraku* para engañarlos a los dos y así la deja mortalmente herida, ella al creer que *Inuyasha* la engaño usa sus últimos alientos para apresarlo con una flecha mágica, Al morir es quemada junto con la perla, en el transcurso de la serie es revivida por una bruja, y sigue odiando a *Inuyasha* porque cree que la engaño, la bruja uso un conjuro que quita el alma de una persona para así revivir a otra, ella usa el alma de *Kagome* para revivirla, así que cuando *Kagome,* gracias a su poderes, se recupera y su alma vuelve, *Kykio* se debilita y decide escapar, ahora ella vaga por el mundo, recolectando almas con ayuda de unos pequeños demonio voladores, ella odia a *Kagome* por que siente celos de la importancia que *Inuyasha* le da a ella.

KOUGA

El es líder de una tribu de lobos-youkai, los cuales tiene por enemigos unos monstruos aves los cuales tiene fragmentos de la *perla de Shikon*, *Kouga* tiene en cada pierna un fragmento de la Joya, gracias a los cuales es muy veloz, y una en el brazo, es así que se encuentra con el grupo de *Inuyasha,* que recolectan los fragmentos de la perla, le impresiona que *Kagome* puede ver sentir los fragmentos de la piedra y piensa en utilizarla para robarle los fragmentos al clan de las aves monstruos, entonces la rapta. *Inuyasha* logra rescatarla pero *Kagome* no siente que *Kouga* sea malo aunque si es algo impulsivo, egocéntrico y arrogante, él siempre dice que *Kagome* es su mujer y esto pone muy celoso a *Inuyasha.* El tiene un clan grande de lobos-youkai, pero sobresalen *Ginta* y *Hagguku,* que siempre lo siguen y siempre llaman a *Kagome* "hermana", creyendo en verdad que es la mujer de su líder.

La tribu de *Kouga* es mermada por *Kagura (sirvienta de Naraku),* que quiere utilizar el gran poder de *Kouga* para hacerlo enfrentarse contra *Inuyasha* para "matar dos pájaros de un solo tiro", él quiere vengarse de esto y por eso también considera a *Naraku* un enemigo, A *Inuyasha* lo considera un rival, pero no de mucho cuidado, siempre lo llama "bestia", él y *Inuyasha* siempre tiene encuentros de lucha, pero en la batalla con *Juuromaru* y *Kageromaru* ellos pelean juntos para poder derrotarlos.

SESSHOMARU

Medio hermano de *Inuyasha,* su verdadera forma es la de un perro demonio gigante, odia a su hermano porque su padre le dejo la *Tessaiga,* una espada echa de uno de los colmillos de su padre, y tiene el poder de derrotar a mil demonios juntos, a él su padre le deja también una espada, la *Tenseiga,* que tiene la habilidad de curar las heridas mortales y revivir a los muertos.

En una de las batallas que tiene con *Inuyasha, Sesshomaru* pierde un brazo gracias a la ayuda de *Tessaiga,* es así que el siempre usa los brazos de demonios para poder luchar. Cuando *Inuyasha* casi lo vence usando el *aire cortante* (técnica de la *Tessaiga)* , él es cuidado por Rin, una pequeña humana, que es muerta luego por los lobos de *Kouga, es así* que Sesshomaru usa la *Tenseiga* para revivirla. La pequeña niña es la única humana a la que él no aborrece, *Sesshomaru* tiene un fiel lacayo, *Jaken,* un pequeño demonio que lo sigue a todas partes, y de poderes menores, *Jaken* posee un báculo que en la punta tiene dos cabecitas, que pueden llegar a ser muy peligrosas.

JAKEN

Naraku

Un hibrido, al igual que Inuyasha, es en esencia un humano llamado *Onigumo*, un ladron que fue abandonado en una cueva con severas quemaduras, que fue cuidado por *Kykio* y enamorandose de ella, en su afán de poder le pidió a los monstruos que lo absorbieran y esta es la causa de sus poderes, es el principal enemigo de la serie, su verdadera forma es de una enorme araña, el a reunido muchas piezas de la *perla de Shikon* (*la mayoría por la imprudencia de Kikyo*) y por eso es increíblemente poderoso, el engaño a *Inuyasha* y *Kikyo,* logrando que *Kikyo* muriera pensando que Inuyasha la había traicionado y asesinado. Todo los aliados de *Inuyasha* y *Kagome* tienen asuntos relacionados con *Naraku,* claro menos el pequeño *Shippou.*

Naraku tiene la habilidad de crear monstruos de su cuerpo, dejando en cada una de sus creaciones una cicatriz en sus espaldas en forma de una araña, él las llama extensiones de su cuerpo, es así tiene aliados poderosos como *Kagura,* que tiene poder sobre el viento y es la responsable de asesinar a casi toda la tribu de lobos-youkai de *Kouga;* y *Kanna,* hermana de *Kagura* que posee un espejo que come almas y puede devolver los ataques contra ella, Aparte de esto *Naraku* crea monstruos muy poderosos pero que *Inuyasha* a logrado vencer, tal es el caso de *Goshinky* que puede leer mentes y tiene unos dientes fuertes y filudos que cortan la *Tetsusaiga,* de este monstruo *Sesshoumaru* roba el cráneo y con sus dientes hacen que le fabriquen una espada muy poderosa. Otro enemigo creado de *Naraku* es *Juuromaru*, que junto con *Kageromaru* que se esconde en su interior hacen una dupla que pone en aprietos a *Inuyasha* y sus aliados.

EDICION ESPECIAL

ANIMATION NEWS

La verdad por donde mas duele

Kiosko expon
anime. *"Si el*
exponerlo".

Sobre el Anime local y su eterno problema

Al parecer nunca hubo anime formal.... Y a así seguirá por mucho tiempo

LIMA-PERU - El contexto social de nuestra localidad parece no dar para apuestas más adecuadas tendremos quizás que esperar que madure el negocio en todo el continente desde los países con consumos más fuertes hasta llegar Perú. Todo un camino (Quizás mis nietos lo vean)

La Problemática del Anime

Diciembre del 2003, frente al teclado...

El problema básico que hemos tenido siempre los "dichosos" pertenecientes al fandom, siempre fue casi el mismo: a) Nuestra alicaída economía -no hay perlas en los bolsillos- b) Las barreras geográficas y culturales (incluyendo las del idioma) c) La percepción de los productos frente a la sociedad.

Con el crecimiento de la "aldea global", llega el fenómeno de las "naciones hermanas"y el ya "no somos tan diferentes". Hoy ese "hermanamiento cultural" se ve reforzado con las tecnologías de la comunicación. Nosotros que "bebemos" de un manantial cuyo origen nace en la "magia" humana y se desarrolla con mayor prolijidad en las industrias avanzadas como artículo de venta, nos vemos redituados moderadamente con el progresivo avance.

Hoy por hoy, el aficionado del entretenimiento, y a la historieta, y a la animación extranjera, siente el "achique" de distancia. Se denota en la importación de material y en lo asequible de más títulos, en las convenciones idiomáticas (La traducción, el subtítulo, el doblado) y en la masividad de llegada a los productos.

Habiendo señalado, los problemas del fandom, y visulizada la tendencia internacional. Se debe apuntar ahora al fenómeno. No sin antes decir que si la idea de "nación única" es ideal, nosotros no la conocemos. Conocemos al comercio y a las facilidades de que se hace.

Un fenómeno llamado Perú

La tarde de un día... discos en cajitas en el kiosko, discos en cajitas en el suelo, discos con cajitas en locales de galerías...
la moda es el disco, la moda son los formatos de grabación digital, el CD, el VCD, el DVD. Receptáculos de información compacta, de fácil reproducción. ...

Es la facilidad, la practicidad, lo compacto, y lo confiable del formato (¿? Uhhh... bueno) que lo hace el "elegido", para la piratería peruana. Nosotros que somos, simples consumidores, niños de pecho limitados por nuestros entornos, condicionados de la industria... "simples". ¿Qué podemos decir? ¿Tenemos opciones?.

Si bien la empresa de importación, con lo "relativamente artesanal" que se nos hace, se vuelve una limitada respuesta al gusto del "amante". Nadie debe quitar crédito, a los emprendedores que se "arañan y rajan" por la apuesta. Lo único que se dice es que esta no es tanta, como uno quisiera, ni los clientes son tantos como debieran, y que uno no tiene encima tantos "duros" como gustaría. Entonces se detonan los argumentos, y por ahí dicen RECESION (yo digo crisis...) y también salta uno medio nuevo por ahí "IMPLOSION".

Sobre quien se la reventó a quien.

Cuando éramos más chicos y aún no dejábamos el milenio (Ufff...), tuvimos ocasión de ver un fenómeno por si mismo se le llamo el *boom del anime,* la etapa dorada, la de las vacas gordas, otros dicen sólo que fue Dragon Ball. A mi me parece egoísta decir algo así. Me parecería que fue todo un proceso (Captain Tsubasa -los campeones-, Saint Seiya - caballeros del zodiaco- y todos sus predecesores) el cultivo de toda una generación. Lo que no niego, Dragon Ball fue el gran negocio. Y el que ayudó a introducir las ideas, la masividad, y el existe del anime y el manga, aunque hubiera estado ahi antes, Dragon Ball dio presencia.

¿Porqué fue esto solo la flor del día?. Porque así son los "*boom*" revientan y destrozan y luego sólo "tierra quemada". El anime era "más", y bien lo mostró, hasta ahora "es". Pero no es lo que "fué". Es quizás lo que sucedió en otros lados pero a la peruana. Lo que se dió en España, México, Brasil, Argentina, Chile y otros. Sólo que al tener sociedades más sólidas y estándares diferentes. Terminan siendo la envidia de los "amantes", y nosotros que nos quedamos con esta copia "media pirata" (y nos reímos...). Creo en la *implosión,* en el hecho del "boom" (hubo en un momento 11 revistas informativas en el medio, como 8000 números de Dragon Ball "tirados" (emisión impresa) en una semana, y "chucherias mercantiles" en todos los centros de abastos a rabiar) y en la progresiva "echada atrás" de los mismos productos, en un espacio temporal para muchos corto. Al faltar el "acicate" adecuado (En España y otros países potencializó la empresa editorial y de distribución), aquí fue el "mojar y barrer". No esta asentada aquí la cultura de la lectura (¿Qué se sorprende?), así que el manga... que es una lectura con viñetas, no se hizo lo suficiente fuerte. El anime que es visual y un artículo de grandes potencialidades, necesita detrás de las grandes inversiones. Pero estas no se quedaron, o se desalentaron, o emigraron. Porque no hay una suficiente cultura del consumo (piratería, y el ver por ver) y porque como mercado somos los de la "pecera chica". (¿Se nos puede culpar por eso? ¿El que Papá no tenga tanto? o el ¿Esta bonito pero quiero comprarme lo otro porque es más barato y es parecido?). Gloria por aquellos que la pasaron, rebonito en la temporada... otros sólo se fueron.

Hoy por hoy. Fuimos los testigos del boom, de la implosión (en vez de crecer se contrae hacia adentro) y la RETRACCION de nuestro "mercado animado" y simpático. El mercado del entretenimiento esta ahí, pero las falacias, la "impreparación" de los diferentes sectores, y la cultura de consumo, están igual, parecidas, o quizás peor que ayer. Nosotros hemos quedado como la "gente" que le gusta los dibujos animados o las historietas extranjeras. No somos "movimiento", ni cultura. Somos isleños, en medio de una isla más grande donde se pasean algunos auténticos salvajes, y gente que no la ve de otra manera. Pero "somos" y me alegra que entre "nosotros" nos entendamos.

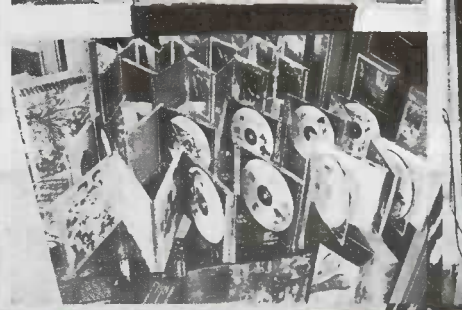
Si eres aficionado a animación o historieta comunícate con otros, entra a foros, listas de intereses, léete los impresos, averigua por ahí, somos una comunidad. Y el desarrollo de tecnologías de comunicación, hace que estemos más cerca, aunque "fulano" ahora este en Japón, y tu en Comás, Chosica o Arequipa. *Si tienes suerte y puedes ubicarlos...* Los experimentados te dan una mano, te dicen 2 verdades, y te guían para que hagas tu camino...

Manga Subte

Condenado casi ha desaparecer, el manga, ha tenido agarrones al filón, este es un ejemplo. Sin el apoyo de las distribuidoras formales, sin apoyo del "pirata impreso", que le quedo, languidecer y languidecer. Y en una de esas mira: Saint Seiya The Hades historia completa, Card Captor Sakura, Love Hina, I's, Chobits, DNA2. ¿Qué pasó? Pues es un producto artesanal a rabiar, fotocopiado, ancolado, con una fotocopia a color como portada. Con un estándar de calidad que mejor ni te cuento. Subte, subte, subte... artesanal e informal. Que según se ve hay gente que cree que hay buenos fanáticos de la lectura viñetera. Si los hay. El presente que gusta del manga, es que ayudado de algunos de estos "tomitos informales" termino de leer algunas de las historias de su predilección.

A lo que nos vemos "orillados". Bien, pues se hace camino al andar.

Mangas publicados "Made in Peru"



do su mercadería ducto sale, por que no

Los VCD están a pedir de mano. La variedad de títulos es realmente asombrosa.

Los Cd. musicales con mejor acabado, hasta parecen originales. Pero aunque la mona se vista de seda mona se queda.

Consumidores habituales de estos productos. La pregunta es... ¿ Estarán comprando anime o porno?

lo nos culpen, y la metáfora del sobreviviente

hora, estamos en el Centro de Lima, nos paseamos, y luego os vamos a Jesús María y vemos algunos "Point". Repasamos lgo de información, la impresa, la visual, la que nos llega por ed, la que viene de fuentes humanas en las que confiamos. Y erminamos por no conformamos. Porque hay tanto, y al lcance hay tan poco; y mucho en calidades que no se onsideraría lo suficiente buenas. La piratería que era impresa, de cinta se mudo. La moda, el formato del disco CD. Los roblemas de siempre. Sin mucho avance.

ero si hay galerías dedicadas al negocio del ocio, la nformación y el entretenimiento (no en la dimensión que uisiéramos), pareciera que la "comunidad animada" es ahora an reducida y limitada, que los negocios nacen pero no se magnifican" (en la dimensión que quisiéramos ver). Se nos mpone pues la condición del sobreviviente, para nuestra isteza.

ue le vemos entonces....

i quieres importación... vete a los "point", no hay tanto, pero lgunos le tienen cariño a la cosa... y te ofrecen algunas pciones. Si quieres información simple y visajes rápidos, metete a la red, si no hay perlas, por lo menos te presta pciones relativamente inmediatas y densidad de información. osas baratas (en todo el sentido de la palabra), Centro de Lima otros distritos, averigua con conocidos... la informalidad esta n todas partes, si tantas ganas le tienes, trata de fijarte bien en que te llevas y a quien le estas llevando y luego no te estés uejando. Los formatos de discos baratos se benefician con elatividad de los beneficios de los que pertenecen a la industria ormal. Como esto termina afectando la industria formal iempre habrá momentos álgidos en el asunto, y los que egocian con esto tienen consigo una porcentuada noción de portunidad (el anime entra también en este saco).

n masividad, lo último ha sido Bay Blade, que se vió otencializado por su merchandising adjunto el juguete Bay lade (el condenado trompito). Mando a sentar a las creaciones mons" (Pockets Monster -Pokemon-, y Digital Monster - igimon-). Ahora entra Yugi-oh, que viene acompañado del erchandising del juego de carta mágica (incluyo dentro de sto el juego de cartas de consolas). Por el momento no abemos que viene después.

n el cable, Cartoon Network estrenó en su señal, Saint Seiya, l 1de septiembre de este 2003. Los juegos de Ovas, Saint eiya The Hades Chapter Santuary, se han completado en apón, y se espera el lanzamiento de el siguiente juego de Ovas e Saint Seiya The Hades (Las que ocuparían las historias de nframundo y Eliseo).

alabras finales:

bueno ya te hice un poco de historia, ya te conté un poco como uncionan y van funcionando las cosas, un poco de tendencia e mercado, un poco de localidad. Y decirte que si esto te areció un poco obtuso, pues que nos disculpes. No hay ntención de saturar, sólo de dar conocimiento y elementos de nálisis. La próxima oportunidad te hablamos de cosas más anales e inmediatas, después de todo, todos, sólo queremos n poco de entretenimiento.

José Molina

Toonami

En 1992, CARTOON NETWORK se convirtió en el primer canal de cable en USA dedicado enteramente a la animación. Cuando su popularidad creció CARTOON NETWORK hizo una valiente apuesta y decidió crear una programación basada en su mayoría por títulos anime. La creación se llama TOONAMI.

Desde su aparición el 17 de marzo de 1997, TOONAMI ha demostrado el poder del anime en el mercado americano con rating en ascenso. Después de todo fue a través de TOONAMI que muchos fans del anime pudieron ver Dragon Ball, Gundam Wing, Sailor Moon, The Big O, Outlaw Stars, Cowboy Bebop, entre otros (en USA).

TOONAMI ha sufrido muchos cambios en los últimos cinco años, pero siempre ha mantenido un estilo propio, quizás el cambio mas significativo llevo a mediados del 99 con la llegada del crucero espacial "Absolution" al mando del capitán TOM (TOONAMI OPERATION MODULE).

Aquí una entrevista con el director creativo de TOONAMI, el hombre detrás de TOM el Sr. SEAN AKINS. Aparecida en la revista NEWTYPE USA en Enero del 2003.

NT.: Dinos un poco sobre tu trabajo SEAN.

SEAN: Tengo que ver con el programa block y la producción que prepara esos dibujos para que salgan en Tv. tengo que ver con la promoción el empaque y diseño del paquete, la composición básica, diseño de personajes, animación CGI, celdas de animación y composición. Hay otras cosas pequeñas pero las que mencione son las mas importantes

NT.: Cuentanos un poco sobre el concepto tras TOONAMI.

SEAN: Fui contratado por CARTOON NETWORK para ser una serie para las tardes. Una cosa común en animación. Serie para niños que salen del colegio. Otros también lo hacían pero nos vieron como algo que podía funcionar.
Trabajamos mucho para lograr el mejor paquete de animación de acción en el aire y envolverlo con algo nuevo y diferente. Así empezó TOONAMI, tratamos de tener nuestro propio estilo en todo lo que hacemos y siempre estábamos buscando mas alla para poder poner nuevas cosas en TOONAMI.

NT.: ¿ Como ha crecido TOONAMI desde su concepción?

SEAN: Mucho, de varias maneras. Cuando empezamos solo teníamos HBO y CARTOON NETWORK. Desde entonces hemos podido adquirir algunos dibujos antiguos. A partir de eso pudimos adquirir otros nuevecitos. Ahora hemos explorado el área donde podemos hacer nuestros propios dibujos y los lanzamos en nuestra programación. De la misma manera continuamos trabajando muy cerca de los estudios de animación de este y otros países.

Ha crecido como de dos tipos y dos Machintosh a lo que es ahora y tiene como medio millón de fans cada tarde en CARTOON NETWORK.

NT.: ¿Parece que TOONAMI nunca descansa?

SEAN: Tratamos de no quedarnos sentados. Siempre buscamos lo que podía ser la próxima gran serie. A principio del año veras una nueva apariencia para TOONAMI, así como nuevas series y co-producciones. Pero no vamos a ignorar toda las cosas que les gustan a los fans.

NT.: ¿Hay algún nuevo anime para TOONAMI?

SEAN: Nada de lo que pueda hablar ahora. Estamos en medio de conversaciones y muchas cosas están ocurriendo, pero nada es concreto y no puedo decirlo ahora, si dijera alguna broma entonces todos sabrían de que estoy hablando.

NT.: Has sido llamado el experto interno del anime en CARTOON NETWORK

SEAN: Creo que si. Tengo un gran quipo aquí que adora todo ese material desde siempre. Somos un grupo de expertos. Yo no me considero un experto por que, creeme, les encanta ponerme en mi lugar. Así que por temor a que lean este artículo voy a darles todo el crédito.

NT.: ¿Cuales son tus animes favoritos?

SEAN: He estado viendo un montón de FOOLY COOLY (FLCL), creo que es lo mejor que he visto en mi vida, !ES UNA ADICCION¡, espero ansioso el próximo capitulo... es algo extraño.

También vi SPIRITED AWAY*. Es una bella película. Me gustan las películas de *HAYAO MIYAZAKI*. También los clásicos AKIRA, GHOST IN THE SHELL, he estado obsesionado con esto por muchos años y tengo una tremenda colección y muchos favoritos.

NT.: Ya que hablaste de eso, se rumorea que CARTOON NETWORK podría pasar GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX **

SEAN: Hemos hablado sobre eso, esa es una gran serie. La gente habla mucho de ella. Quieren verla, y si va a ser vista en TV. norteamericana definitivamente estará en CARTOON NETWORK. No se ha hecho el trato, pero lo estamos viendo. Esa si es una bella serie.

NT.: Alguna palabras para los fans de TOONAMI

SEAN: Apreciamos su apoyo, eso nos ayudo a llegar en donde estamos continuaremos trabajando para brindarles las mejores series que podamos. Y esperamos continuar este viaje juntos. ☆

** En USA SEN TO CHIHIRO KAMIKAKUSHI tiene como título SPIRITED AWAY.*

*** Esta es la nueva serie basada en los personajes y la historia de MASAMUNE SHIROW, más información en la página 25.*

- A partir del 1 de septiembre se estrenó en Toonami la serie Saint Seiya.

- Su último estreno será Witch Hunter Robin.

El capitán de la nave Absolution, TOM (Toonami Operation Module)

Sección Manga

KEN AKAMATSU

LOVE HINA

El muy breve resumen

Esta es la "triste" historia (lo de triste va en "joda", pero bien podría sería) de un muchacho que sueña con ingresar a la Universidad de Tokyo, para cumplir con una promesa que hizo cuando era niño a su primer amor. El chico es de lo que no hay y después de dos años de fracasar en el ingreso, sus padres lo botan de casa, y a él no le queda otra que refugiarse con su abuela que tiene una posada, y así poder seguir preparándose en busca de entrar a TODAI (Universidad de Tokyo). Sin embargo, *Keitaro Urashima* se da de palmos al encontrar que la posada de la abuela es ahora un dormitorio femenino y ella esta de viaje, encima una serie de malentendidos termina dejandolo frente a todas las residentes como un completo pervertido. Los malentendidos se siguen sucediendo y *Keitaro* termina instalándose en la posada Hinata a causa justo de uno. El de decir (mentir) que estudia en Todai, mientras que en verdad el aún recién se esta preparando. Es así como vamos conociendo a los personajes de la casa. *Shinobu Maehara* la inocente y dulce colegiala, la pícara *Mitsune Konno*, la fuerza y el carácter de *Motoko Aoyama*, la alegre y vivaz *Kaolla Su*, y por supuesto *Naru Narusegawa* la chica de la cual se terminara enamorando, la mejor estudiante de Japón, y quien se dedica la mitad del tiempo a golpearlo, y es que el "bobo" no tiene pierde, la vez que se conocieron la vió desnuda en el baño, encima en otra entró al servicio mientras ella todavía lo estaba usando, en otra riñendo le tocó el seno (esta escena se repetirá a lo largo de la historia), en otra la vió desnudándose, entre otras flores. Como resultado la chica piensa que es un total pervertido y le tiene una "ojeriza" bárbara. ¿Cómo se enamoran? ...ahhh esa es una historia. No les comente que esta es una comedia romántica.

Simulacro, simulacro, (exámenes de simulacro de la academia de preparación). Sin embargo, *Keitaro* consigue una aliada en este trance, a *Naru*, quien no puede creer que siendo tan mal estudiante siga intentando entrar a Todai. Es ahí cuando *Naru* descubre que *Keitaro* quiere entrar a Todai por una promesa de infancia, y que sirve de detonante para que lo comience a ayudar en su preparación. Simulacro, simulacro, simulacro. Examen de selección en la misma Academia (para ver que si estas apto a dar el examen a en la misma universidad). Y por último el examen de la Todai, y que son dos (*pero que nervio...*). Ellos se prometen entrar a la Todai. Aprueban el primer examen en la universidad, y desaprueban el segundo, perdiendo el ingreso. Se pelean. Y después de tomarse las cosas con un poco de calma lo vuelven a intentar.

Para comenzar el artículo quizás sea necesario aclarar que la presente es una nota plenamente parcializada ¿Porqué?, porque al presente y a las personas que ayudan en la realización de la nota simplemente nos agrada Love Hina (Manga). Y al parecer en vez de un informe, se nos termino saliendo una declaratoria de pareceres y convencimientos. Juzguen ustedes:

¿Porqué leer Love Hina?

(Lo que nos lleva a un comentario personalizado y que es, el porque en un principio el presente no quería leer Love Hina!. El respetable me disculpe. Soy un amante del manga. La razón en ese momento devenía de unos prejuicios nacidos de apreciar "algunos" de los capítulos de la animación de este titulo. Abreviando, me parecía (Lo que vi...) un esperpento..., un anime sin nada nuevo, sin nada en especial, una secesión de lo ya clásico; chico-chica , más chicas, absurdo, entrevero y nada.. chao... (El ser humano es una amasijo de emociones. Culpenme, sin embargo, y lo digo sin empacho, el anime de Love Hina nunca termino por satisfacerme).
Pero, le dí una oportunidad al manga y no me arrepentí.
¿Porqué leer el manga de Love Hina..., porque darle una oportunidad ...?
Porque después de apreciarlo te das cuenta que: es un manga moderno (con todas las ventajas que eso conlleva), ha tenido aceptación en occidente (y te da eso facilidades de apreciarlo de manera más total -en español-).... Porque es un manga que no se puede dejar pasar, si te gusta la comedia de situaciones bien logradas, las buenas historias o la comedia romántica, las chicas bonitas, el enredo estudiantil, el entretenimiento simple y llano, conlievado con personajes carismáticos y con historias ingeniosas.... Te llenas los ojos, te contentas argumentalmente, te hace reír y te manda a vivir a su mundo un rato y a ver si te salvas.... apunte: conseguir Love Hina lo más pronto. (Postdata : a lo mejor al final ya no te va a gustar tanto el anime de Love Hina).

En ocasiones el manga de un titulo, termina siendo superior al anime. Este es uno de esos casos.

Love Hina (Amor en Hinata), es un manga que consta de 14 volúmenes (118 capítulos y 2 epílogos -detalle técnico de nuestro terco editor), que nos cuenta la historia de Keitaro Urashima, un eterno estudiante que tiene, al comienzo de la historia, un solo objetivo, entrar a la TODAI a toda costa, y conseguir así, cumplir una promesa que hizo muchos años atrás a una chica (Si dos personas que se quieren, ingresan juntos a la Todai, serán felices para siempre...).

Lo difícil... Keitaro ya ha "cateado" (desaprobado "en castellanol") dos veces el examen de ingreso, lo han echado de casa, y sin lugar donde vivir, decide ir a la casa de su abuela, que tiene una posada de aguas termales, y que estando cerca de la ciudad le dará la oportunidad de intentar postular por tercera vez a Todai.

Keitaro llega a la posada de su abuela, sin saber que esta ya no es posada, sino una Residencia solo para jovencitas, y esta habitada por 6 lindas chicas de diferentes edades y personalidades. Su llegada es de lo más revoltosa y su estancia un completo suplicio.

Ken Akamatsu (...Llorando para variar)

Ken Akamatsu.... *¿Quien es Ken Akamatsu? (¿?) La verdad Love hina es su punto y aparte para el universo del manga. Antes de eso hizo un manga que si no me dicen el titulo ni conozco (A*l ga tomaranai, su primer trabajo como profesional, 1994), anterior a esto el chico explóraba la dimension de su arte en el mundo del doujinshi. .(Sailor Moon, Rayearth, Card Captor Sakura, Final Fantasy) cuenta la leyenda que al hacer los 14 tankoubon manga de la serie en alrededor de dos años (quizas algo más) dejo de ser un vulgo humano (Ahora gana millones).*

Residencia Hinata

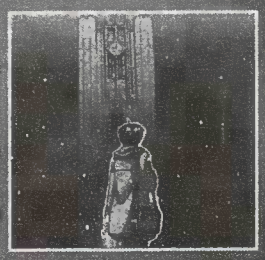
El centro neurálgico de la historia, según el autor la típica posada de estilo japonés, construida entre las colinas. Antes una posada de aguas termales, ahora residencia para chicas. Propiedad de la abuela del protagonista de la historia, quien se va de viaje (se fue a dar la vuelta al mundo), siempre ha pensado dejar la residencia a su nieto Keitaro, para que el sea el nuevo dueño y administrador de esta.

La promesa

Descripción de escena (Dos niños jugando.)
La chica del recuerdo: ¿Sabes? Si dos personas que se quieren, entran juntas en la Todai... viven felices para siempre
Keitaro Urashima: eh?
: cuando seamos mayores iremos a la Todai

15 años después
Keitaro Urashima: todavía quiere entrar en la Todai...

TODAI ?



Es la sigla a la japonesa de la Universidad de Tokyo. La universidad mas prestigiosa de todo Japón, el entrar a la Todai, tu camino es el exito (por lo menos parece que así lo piensan la mayoría en el Japón).

Personajes

La diversidad de los personajes en Love Hina es de un factor amplio y es bastante sensato pensar que es en ellos donde reside el gran éxito de la historia y del manga, estos se delinean ogradamente en el manga, sin producirse este efecto con suficiencia en la animación. Lo que le proporciona al personaje manga el poder de hacerse más entrañable con el lector. Lo mejor sin duda, las chicas de la historia. Todas lindas, y de personalidades variopintas y únicas que logran hacer caminar la historia como por un tren.

El protagonista
Keitaro Urashima... (19 años) 2 suspensos en los exámenes de ingreso, se va a refugiar a la posada de la abuela Hinata, en busca de seguir su intento de ingresar en Todai. 15 años antes prometió a la "niña" de sus recuerdos ingresar a Todai. Recuerda la promesa, no recuerda bien a la niña. *Keitaro* es dueño de lo que llaman "torpeza natural" y de un revoltijo mental "sui-generis", y al mismo tiempo de una ponderancia única, aunado a un buen corazón y un espíritu soñador.
Se rumorea su inmortalidad.

Las chicas de la residencia como las conoció el protagonista
Naru Narusegawa... (17 años) de carácter impulsivo, pero de buen corazón, en un rato la vez pataleando y puteando, al rato la vez tranquila y agradable. Se ha matado la vista estudiando para los exámenes de la universidad de la Todai, y en los últimos exámenes de prueba a la universidad quedo en el primer puesto. Termina preparándose con *Keitaro* para los exámenes.

Mitsune Konno... (19 años) posee un espíritu travieso y pícaro. Se la pasa buscando diversión y vive de trabajos de medio tiempo que consigue. Es aficionada de las "bebidas espirituosas". Es amiga de *Naru* desde el colegio. De buen corazón, no puede con su genio y siempre esta ingeniando diablura y media por lo que le dicen *Kitsune* (zorrita).

Kaolla Su... (13 años) ¡Que chica!, es una combinación entre científico loco y niña con extrema vitalidad y energía, alegre e imparable, no se puede estar quieta. Es extranjera y se vino de su tierra a estudiar a Japón. Su espíritu festivo y su habilidad con los ingenios técnicos hacen de ella de por si un derroche de divertimiento eterno.

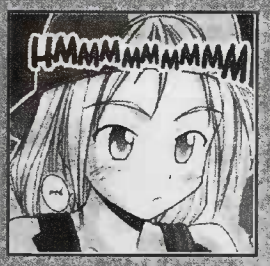
Shinobu Maehara... (12 años) (Al poco tiempo de comenzada la serie cumple los 13 años) Tiene un carácter dulce, introvertido, algo reprimido. Es femenina, casera, hacendosa, muy hábil en la cocina, pero bastante susceptible, lo que la hace frágil, pero entrañable, transmitiendo en los demás la sensación de necesitar cuidar de ella.

Motoko Aoyama... (15 años) Artista marcial y luchadora de Kendo, ha seguido el camino del guerrero desde joven, formando en ella un carácter algo mesurado, pero fuerte y agresivo a la hora de la pelea. Su dedicación a la espada termino dejando vacíos en su persona, dejándole algunas marcadas inseguridades, e inexperiencias, que en más de una ocasión la inquietan.

**Las chicas, todas se terminan a lo largo de la historia (de alguna u otra manera) enamorando del protagonista (y buen provecho sea...)*

La chica del recuerdo
Mutsumi Otohime... (21 años) *Este si que es un personaje. Ella se encuentra con Keitaro y Naru en un viaje que estos realizan. Pero la verdad es que ya ellos se conocían desde antes en la posada Hinata. Mutsumi termina siendo una rival muy importante en la relación que nace entre Naru y Keitaro. Aunque muestra una complexión débil, torpeza y despiste, al mismo tiempo posee capacidades extraordinarias como fuerza, ponderancia, tranquilidad de carácter, empatía, habilidad operativa, un corazón de oro, entre otros. Es simpática, graciosa, optimista y tranquila. Adorable en su torpeza y aunque algo celestina, buena.*

La espada y el demonio
Tsuruko Aoyama... *Es la hermana mayor de Motoko y quien al desposarse, heredó las responsabilidades del clan Shinmenryu a su hermana Motoko, conocedora de todo su potencial latente. Motoko insegura de si misma se escapó para venir a estudiar, y residir en Hinata. Así los compromisos entre Tsuruko y Motoko si bien no terminaron se aplazaron. Tsuruko si bien es casada, es una mujer muy bella, y una luchadora increíble. Su carácter devanea entre el agradable y alegre y la furia demoniaca del guerrero.*



La más pequeña
Sarah MacDogal... (9 años) *Al parecer la hija de la mujer a quien quiso Seta y que era también amiga de Haruka. Al parecer Seta la tomó como su hija, y para ella no hay otro como su padre. Esta chica es un terremoto, traviesa a más no poder. Es franca, desvergonzada, y al parecer el crecer algo sola la volvió precoz y avispada. Tiene buen corazón, pero abusa de quien sabe que puede abusar (Por ejemplo del protagonista).*

El rival de amor
Noriyasu Seta... (El Sr. Seta) *Otro de los personajes importantes de la historia. El es el gran amor de Naru, fue su profesor privado y la razón por la que ella quería ingresar a la Todai. Además tuvo una relación con Haruka. Es un arqueólogo y un aventurero, es algo simple y despistado, estudio en la Todai y al parecer trabaja aun para ella. Es además un sobresaliente artista marcial.*

Mas Personajes

Familiares de Keitaro

Haruka Urashima... (27 años) *La tía del protagonista, reside y trabaja en la cafetería de la casa Hinata, es la encargada de la residencia hasta la llegada de Keitaro. Persona de pocas palabras, pero de criterios atinados, es respetada por todos los habitantes de Hinata. Al parecer se refugio en la posada Hinata después de algunos eventos ingratos en su vida.*

Hinata Urashima... (?) *La abuela de Keitaro, se fue a dar la vuelta al mundo y convirtió la posada en residencia femenina. Al parecer de un carácter enérgico y aventurero, quiere bastante a su nieto, y a los habitantes de la residencia Hinata.*

Los amigos de Keitaro

Masayuki Haitani... *Amigo de estudios de Keitaro. Ha desaprobado al examen de ingreso ya en 2 ocasiones. Es aficionado a las chicas, y siempre esta tratando de probar suerte con alguna.*

Kimiaki Shirai... *El otro amigo de Keitaro. Ha desaprobado al examen de ingreso en una ocasión. De gustos parecidos que Masayuki y Keitaro es algo más bonachón.*

La chica valiente
Nyamo... *Ella es la nieta, del que fue el mentor y maestro de Seta. Al parecer es por su abuelo que siempre ha vivido entre excavaciones y descubrimientos arqueológicos. Es introvertida, algo tímida y poco expresiva, prefiriendo al parecer el acto a la palabra y los riesgos de la profesión antes que la interacción social.*

Pecosa, bajita, plana y con gafas
Ema Maeda... *(15 años) Se convierte en la última incorporación a la familia de la casa Hinata, ella llega literalmente al final de la historia, y es con quien hasta cierto punto se nos muestra que la vida continúa en Hinata. Ella llega atraída por la historia de que existe una residencia muy especial en donde todas sus ingresantes llegan a aprobar los exámenes en la Todai. Es una chica algo acomplejada con su apariencia poco fastuosa y su promedio estudiantil bajo. Una chica que al llegar a Hinata aprende a soñar.*

La última rival
Kanako Urashima... *Ella es la hermana de Keitaro, y lo adora casi de una manera enfermiza. Sentimiento que ella luego transformó en amor y que al no poseer lazos sanguíneos con él, la terminó obsesionando. Se convierte en la última de las rivales de amor de Naru. Es maestra del disfraz, artista marcial y experta luchadora. Astuta, ingeniosa y bastante retorcida, manipula y genera situaciones a su provecho. Es buena chica, pero obsesiva, si se la trata adecuadamente se llega hasta ella.*

Tama

La mascota de la serie, Tama aparece en el tomo 5 del manga de Love Hina, y es el regalo que Mutsumi les trae a Keitaro y Naru después del viaje que realizan para repararse del fracaso en los exámenes de ingreso. El nombre de esta peculiar tortuga (¿alguien sabe?, ¿Existe, eso?) fue el resultado de un concurso realizado en la Shonen Magazine de la Kodansha, semanario donde se publicaba la serie. Tama, es una tortuguita muy simpática, e inteligente, que aparte de gustar de los baños termales, posee la capacidad de volar, parar un ataque de espadas con las manos desnudas... Entre otras características que hacen de ella una tortuguita fuera de serie.

RNING - WARNING -EL TEXTO DE ABAJO REVELA EVENTOS QUE ARRUINARIAN TU LECTURA DEL MANGA - WARNING - WARNING

Lo que no deberías leer :

Si bien en Japón la fama del manga de *Akamatsu* llevó el título a la animación, en Occidente lo que hizo conocido famoso al universo de la casa Hinata fue el anime. Y es por este medio que la gran mayoría llega a conocer a los personajes en una onda de lineamiento de comedia desenfadada con toque romántico, que no se hace suficiente para mostrar la amplitud de los personajes por las limitaciones del formato. El personaje de animación busca ser arquetípico en función de la comedia, el personaje de manga es parte de la historia. He ahí que la limitación del formato, termina al mismo tiempo confabulándose para hacer al anime un producto más "romo" y sin varias de las peculiaridades, juegos, picardías, sensualidades e historias del original. Pierde así algo de su gusto al tratar de ser un producto de llegada más masiva, el de ir a un público más amplio, y quizás al mismo tiempo ahorrarse el lío de la entrega del creativo original, viéndose explicado quizás el porque la dirección de la animación se aleja en bastantes ocasiones del espíritu de la historia manga.

Los personajes 3 años después de la llegada de Keitaro a Hinata...

Keitaro
Ingreso a la Todai al cuarto intento, después de haber "cateado" con *Naru* el año que se conocieron. Pero no logro su sueño de ingresar junto a *Naru,* al lesionarse la pierna el mismo día de la ceremonia de ingreso. *Keitaro* perdió el año. El mismo año de su ingreso *Keitaro* (y por una de esas) terminó participando con el Sr. Seta en las excavaciones arqueológicas en la isla Pararakelse. Ese "pasaje" terminó marcandolo y después de perder el año en la Todai, consiguió una beca de estudios de arqueología en el extranjero, dejando la casa Hinata y a *Naru,* quien lo espero. Su sentimiento hacia *Naru* quedó bastante claro.
Naru
Ingreso a la Todai, y se tuvo que ir hasta Pararakelse a traer al "cateto" de *Keitaro* quien pensó había fracasado otra vez. La experiencia universitaria marco positivamente a *Naru,* aunque la alejó un poco de *Keitaro* y dio cuerda a sus inseguridades de siempre. Ella terminó deribando su carrera académica a la docencia, marcada quizás por todo esas eternas sesiones de estudio con *Keitaro.* No fue hasta la llegada de *Kanako* que sus inseguridades tocaron por fin fondo y escapó al no saber si podía o debía comprometerse con *Keitaro.* Hasta que al final reventó y tuvo que admitir y admitirse para si, la dimensión de sus sentimientos por *Keitaro.* Para finalmente torturarse con la idea de que ella no era la chica de la promesa de *Keitaro.* Ella termina siendo muy feliz con *Keitaro.*
Mutsumi
Por un capricho del destino se reencontró con sus viejos amigos de infancia. Pero eso lo descubren entre ellos un poco más tarde. Con *Naru* y *Keitaro* formaron un grupo de estudio buscando el ingreso a la Todai y después de conseguirlo reside en Hinata mientras continúa sus estudios. Es uno de los detonantes importantes de la unión de *Keitaro* y *Naru,* ya que ella así lo quería. Después de conseguir que la pareja "funcione" se aleja, aunque nunca pierde ni su amistad, ni cariño por los chicos. Logra desarrollar una exitosa carrera académica.
Motoko
Siempre se mostro fuerte, pero la verdad es que sus inseguridades la mataban. Al final se ve obligada a enfrentar a su hermana y a sus temores, en una primera ocasión para conseguir un poco más de tiempo para sus estudios, y una segunda vez para mostrarse por fin a si misma su verdadera valía y las verdades sobre si misma, es en esta ocasión, que logra vencer por fin a su admirada como envidiada hermana, abandonando sus complejos. En este proceso de crecimiento forma parte fundamental *Keitaro* quien termina convirtiéndose en el amor de su vida, amor que no es correspondido. *Motoko* consigue así el equilibrio que necesita entre la pluma y la espada.
Shinobu
Ella va creciendo y creciendo, pero no es hasta los 15 años (y cerca de los 16) en que ella crece realmente, física y mentalmente, al dejar de verse por fin como niña y apreciada por fin como joven mujer. Nunca deja de amar a *Keitaro.* Pero el reconocerse como mujer la sosiega y le proporciona plenitud.
Sarah
Se lleva la lotería al conocer a *Keitaro* ya que eso le abrió camino a la divertida casa Hinata, a sus peripecias, y a una consecuente familia. Un demonio por siempre y siempre vivaz. Hinata le proporciona al parecer las seguridades para crecer de una manera más normal (si así se le puede llamar) y aprehensiva.
Kaolla
¡Dios mío!..., ella no cambia nunca. La mujer a los 16 es una fiesta ambulante, un cable alta tensión en permanente movimiento. ¡Que chica!, divertida, alegre, festiva. Bien provoca la combinación exacta entre el terror más absoluto a lo que va a hacer, a la más grata complacencia cuando lo hace. Es y por siempre la mente técnica brillante y demente de siempre. Y además la princesa del reino Mol Mol.
Mitsune
Se sigue dedicando a trabajos temporales como siempre, a armar líos cuando puede y pasarsela bien lo más posible. Es una de esas personas que nunca cambian, con lo bueno y malo que eso conlleva. *Haruka* le deja a *Mitsune* la cafetería.
Kanako
Al último ha tenido que renunciar a *Keitaro,* a falta de que para él sigue siendo su hermana y que quiere a *Naru* sin más, ni más. Al querer a su hermano, lo único que le quedó fue por él, usar su habilidad para que por fin *Naru* dejará de hacerse la cabeza de líos y siguiera por buen camino la relación *Keitaro.* Al final pues termina marchando con la abuela Hina en sus aventuras alrededor del mundo.
Seta y Haruka
¡Que creen pues...!, se juntaron, aunque fue un asunto bastante infructuoso al principio, al final se reconciliaron. Y se casaron en un templo milenario en el reino de Mol Mol a la luz de la luna. *Sarah* estuvo de acuerdo.

Las chicas y los chicos de Hinata en el ultimo manga (cuatro años después)...

Shinobu, segundo año en la Todai; *Motoko*, tercero de derecho en la Todai, instructora en un famoso dojo de Tokyo, le gusta escribir novelas románticas; *Kaolla*, tercer año en curso en la Todai y princesa en su país; *Mutsumi*, Postgrado en la Todai; *Kimiaki* y *Masayuki*, son mayores pero no han cambiado mucho. *Masayuki* es mas lanzado con las chicas; *Haruka Seta* y *Sarah*, muy parecidos a antes, pero *Sarah* ya más grande y más linda; *Keitaro* y *Naru*, él arqueólogo y ella profesora, buscan cada vez ser mejores en su profesión; *Ema Maeda*, la nueva ingresante en la casa Hinata, el dia de la boda conoció a *Naru* y sueña con ser algún día como ella; *Tsuruko*, *Nyamo* y *Kanako*, lindas, *Kanako* sigue queriendo a su "hermanito".

*En el ultimo capitulo se ve por ahí a la hermana menor de Naru presente en la boda (...)

Arriba: Motoko , Naru y Mitsune
A la derecha: Sara, Shinobu y kaolla más crecidita (guauu)

En que reside la magia...

Si bien, la excusa argumentativa del chico medio torpe, de buen corazón, rodeado de chicas lindas, ya ha sido explotado con anterioridad (**Saber Marionette, Oh my Goddess!, Tenchi Muyo** entre otras que seguro me olvido). **Love hina** muestra aspectos lo suficiente interesantes, como para transmitir el *"feelong" que es necesario para hacerte adicto a su lectura. Algunos consideran la obra como de culto; la opinión es relativa; a mi me gusta y bastante, es el último bueno que dejo el milenio pasado. Pero lo que si es innegable es que es un producto que a pesar de su aparente ligereza (simpleza de elementos) logra llenar la expectativa del lector, provocando el bastante divertimiento con las ingeniosas situaciones creadas por el autor. Hay calidad, hay belleza en el arte, y las intenciones del artista están bien manejadas de principio a fin. Hay evolución en su universo y en los personajes, lo que retribuye en proporcionar dinámica y frescura a la obra.*

¿Si te intereso esto y quieres leer **Love Hina**...?
Te presentamos 2 opciones si has visto el anime:
-Lo que viste en anime olvidalo
-Segunda opción : olvidate de ella pero bien olvidado

Para comenzar los del anime son unos "avivados" que se toman sus libertades, revuelven, cortan, inventan e reinventan muchas cosas. Les espeto el haber cambiado el espíritu de la historia en busca de un *mass-media* (*parece una comedia de desenfreno), aunque no conozco todas las razones al respecto, en fin.*

-La serie televisiva abarca desde la llegada de *Keitaro* a la residencia Hinata hasta que *Naru* medio que consolida su relación con *Keitaro,* al enterarse de los eventos de su infancia. Luego viene como bonus la aventura con *Motoko* y su hermana.
-La OVA de navidad, abarca la parte en que *Naru* renuncia a *Seta* al reconocerla sólo como una ilusión juvenil.
-la OVA de primavera, abarca las aventuras en Pararakelse y el ingreso por fin de *Keitaro* y *naru* a la Universidad de Tokyo.
-las OVAs de **Love Hina Again**, que es lo ultimo por el momento (...) del título ocupan las aventuras con la hermana de *Keitaro*.

Hay que hacer anotación que la serie animada, incluyendo las OVAs, con toda su comedia desenfrenada, tiene una orientación más que toda romántica, se centra más en el romance de *Keitaro* y *Naru,* perdiéndose puntos del drama estudiantil y de desarrollo de personajes.

Al que vistes en anime... Mátalo...

Sakata Kentaro, el personaje inventado de anime y al principio muestran como rival de Keitaro.

La hermana de Naru al parecer nace en animación pero en el manga la muestran en una escena final.

Fragmentos de las últimas palabras del autor en el final del manga.

Bueno, se acabó lo que se daba. Sin embargo, todavía está la nueva serie de OVAs de Love Hina Again, las novelas, el nuevo libro de artículos e ilustraciones Love Hina y los CD-Rom, por lo que puede decirse que a esta serie le queda cuerda para rato.
Por lo que a mi respecta ahora me hallo inmerso en el proceso de elaboración de mi nueva serie y... ¿Para que engañarnos? De hecho estoy disfrutando de la recobrada libertad de la que apenas he sabido el nombre en los últimos 3 años (risas).
Y bien, ha llegado el momento de despedirnos por un tiempo..

¡Pero volveremos a vernos!

赤松健
2002/1/19

JOSÉ MOLINA

El ataque de las Sailor Senshis. Detalles sobre Sailor Moon live-action

Pretty Soldier Sailor Moon

¿Qué es lo que ha cambiado?. Nada. Fin del artículo. (...efecto sonoro de la pajita arrastrada por el viento) .

Esto va en broma pero solo en parte y es que esta producción tiene la curiosa peculiaridad, que por donde lo veas es Sailor Moon, los condenados de la producción se esforzaron de hacer de este proyecto un fiel reflejo de lo que era el espíritu de esta popular serie. ¿Cómo lo consiguieron? (...con esfuerzo ... por supuesto).

Según tengo entendido este proyecto parte en buena proporción del deseo de Naoko Nakeuchi (la autora del manga) por apreciar una nueva adaptación de la historia, y en la cual se dice se involucro bastante.

Producido en colaboración entre Toei y CBC, la serie ha gustado entre el público nipón, quienes reviven cada sábado el éxito que encandilara a millones en el mundo... Se dice que la sensei Takeuchi al ver en sus viajes que niños de todo el mundo disfrutaban con "Sailor Moon", pensó en una posible versión real de la serie, y como no era una idea nueva (le atraía desde hace años), decidió ir a por ello. Las palabras de Takeuchi al momento de tomar la decisión fueron: "Está bien! Yo siempre he querido ver una versión en acción real. Esta vez vamos a conquistar el mundo con una serie real" (...donde he escuchado eso!). Y así, con la posterior colaboración de todas las empresas implicadas, nació "Pretty Guardian Sailor Moon", una serie de televisión que, por ahora, recorre el camino para convertirse en un nuevo clásico (...en Japón).

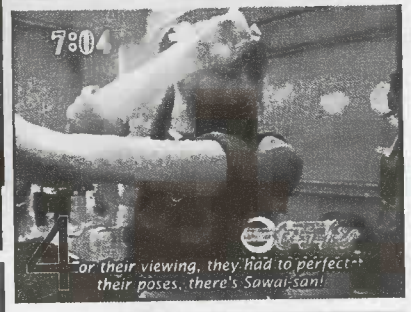
La historia nos cuenta cuenta como una "malvada" Reina Beryl, intenta apoderarse de la energía de los humanos. Mientras tanto, una misteriosa gata llamada Luna encuentra a Usagi Tsukino, una jovencita algo descerebrada, que sólo piensa en comer y escuchar a su idol musical preferida. Tras diversos sucesos, Usagi aceptará su destino: destruir a la organización oscura, misión para la cual contará con la importante ayuda de transformarse en Sailor Moon. También tendrá que buscar a sus compañeras, otras jovencitas que no lo saben, pero son guerreros de la luna. Además con el tiempo, Sailor Moon descubrirá detalles sobre su misterioso pasado

Sobre los entretelones de la producción diremos que para dar con las actrices que interprertarian a las "Sailor Scouts" se realizaron castings en todo Japón, logrando la sorprendente cifra de unas 1153 simpáticas jóvenes con aspiración de convertirse en una guerrera del amor y la justicia. Tras varios castings fueron seleccionadas las siguientes chicas: Sawai Miyu (Sailor Moon), Hama Chisaki (Sailor Mercurio), Kitagawa Keiko (Sailor Marte), Azama Myuu (Sailor Jupiter), y Komatsu Ayaka (Sailor Venus). Varias de ellas ya tenían gran experiencia en el mundo de la televisión o la moda, pero debido a su juventud, se presentan en "Pretty Guardian Sailor Moon" como futuras promesas.

Los productores nos sumergen en un mundo adorable ("puñeteros" nipones), con pupitres rosas en la escuela, karaokes llenos de deliciosos manjares, y chicas guapas que llamarían la atención de los televidentes masculinos. Las escenas de acción te recuerdan a los Power Rangers, aunque con sus propias peculiaridades. Los capítulos son amenos, con la habitual situación de peligro, escenas personales de la vida de las chicas, y momentos del manga original de la serie . Aún así, han cambiado cosas para acondicionarlas al tiempo. Usagi utiliza un teléfono móvil para transformarse en otras personas (antes era un bolígrafo). Naoko Takeuchi está involucrada al 100% en la producción de la serie de televisión, y es la responsable de escribir la canción de apertura titulado "Kirari Sailor Dream".

Existe merchandising basado en la serie, desde muñecas estilo Barbie, hasta peluches representando a la gatita Luna. A estos elementos, sumarle el lanzamiento de todo tipo de complementos, como los broches que utilizan las guerreras artículo de éxito en las tiendas japonesas. Además de los productos del acción real, el manga de "Sailor Moon" ha vuelto a publicarse en tomos, incorporando pegatinas, nuevas ilustraciones, y más páginas (sólo 12 tomos), más hojas en color, y portadas inéditas. El fenómeno "Sailor Moon" ha renacido, ...que Dios nos proteja.

Imagen 1 .- La toma 3 de el encuentro de Serena y Luna, imagen 2 .- El director Ryuuta Tazaki
imagen 3 .- Las Sailor Senshis, imagen 4 .- Serena practicando su pose clásica
imagen 5 .- Las chicas posando para la conferencia



De derecha a izquierda: Miyuu Sawai (16 años) Sailormoon, Miyuu Azama (17) Sailorjupiter, Ayaka Komatsu (17) Sailorvenus, Keiko Kitagawa (16)Sailormars, Chisaki Hama (15) Sailormercury

El retorno del ladrón legendario

Daisuke Niwa cumple los 14 años, y en la mañana de ese día ha decidido confesar su amor a su compañera de clase Risa Harada. Risa es una hermosa chica y mientras caminan al colegio conversan animadamente mientras Daisuke no se decide a entregarle su carta de amor. Sin embargo, el destino le juega una mala pasada porque no solo no le puede entregar la carta, sino que ella le confiesa que lo considera "un gran amigo". Daisuke queda devastado, y confundido y con un día mas largo de lo esperado. El regreso a casa no le depara tranquiidad. Él es el último descendiente de un clan familiar adentrado en magia y artes ocultas, y sus miembros son entrenados exhaustivamente física y mentalmente y ese es el dia final de su entrenamiento, "las pasa verde", pero el fruto de años de practica hace que todo esto pase bastante rápido.

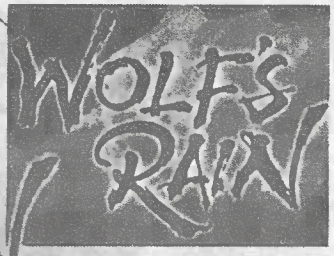
Pero es al caer la tarde cuando el día le dapara la mejor sorpresa, mientras el estaba en su cuarto dedicado a recordar a Risa Harada. De repente se inicia un cambio trascendente, su cuerpo comienza a mutar, su cabello crece y cambia de color y su estatura aumenta, y su mirada se transforma de ingenua a un mirada agresiva y misteriosa. Esta es la maldición de la familia.

Desde hace más de 300 años el legendario ladrón Dark Mousy se ha hecho presente en el descendiente varón de cada generación de la familia Niwa, cuyo objetivo es hurtar piezas de arte cuyo poder se encuentra sellado por energías ocultas. Daisuke es el último descendiente y le toca el turno de co-existir con Dark. La maldición llegara a su fin cuando la persona a quien ame de verdad le corresponda y lo acepte aún con Dark dentro de sí... Situación que para Daisuke se le hace imposible.

Es así que Dark Mousy, después de 40 años reaparece en el distrito de Azumano. En busqueda de emociones y aventura, pero también en busca del aprecio de alguna hermosa doncella en su fugaces viajes por la ciudad. Aparte de su episodica lucha con su nemesis Krad y de aquellos que desean capturarlo.

Estos son los lineamientos principales de la serie, acción, romance y aventura, en una historia que "cala hondo" a pesar de contener bastantes "cliches clásicos" de este tipo de producciones. Las tramas relativamente sencillas pero bien trabajadas con el común. La producción a cargo de Xebec, dirección de Nobuyoshi Habara, diseño de personajes a cargo de Shinichi Yamaoka. La autora de la obra original es Yukiru Sugisaki, quien esta a cargo de los guiones de la serie junto con Naruhisa Arukawa. Entre obras conocidas de la autora se encuentra Megami Kouhosei (Candidate for Goddess).☆

En busca del paraíso



Esta es la historia de los lobos vagabundos Kiba, Tsume, Hige y Toboe, la cronica de sus aventuras en busca de un ideal, "El Paraíso". La tierra añorada a donde todos los lobos desean llegar y a donde se dicen los lobos llegaran cuando el mundo torne a su fin.

Este es un mundo post-apocaliptico, y devastado, en donde lo que queda de la humanidad se reunen en metropolis donde subsisten, y en donde la guerra por los escasos recursos hacen de la vida una odisea. Existe desigualdades marcadas, entre aquellos que tienen acceso a los recursos y las personas que no. Y aunque si el panorama humano es algo desolador, el de los lobos es inicuo y deplorable, considerados extintos hace ya 2 siglos la gente ni siquiera los reconoce y los confunde con perros. Seres mágicos y ligados a la naturaleza, una vez devastado el mundo, su habitat natural fue destruido, y se han visto obligados a sobrevivir de la desaparición completa. Es así que se mezclan con los humanos, tomando sus formas ante sus ojos, pero sin dejar de ser lobos, y dejar sentir desprecio por ellos.

Pero aunque los lobos humanos logran subsistir de esta humillante manera, ellos saben que ese no es su lugar y añoran su libertad, añoran un lugar para ellos, y añoran la luna y las flores bañadas por su luz. Añoran "Paraíso". Y ese es al motor de la historia.

Para lograrlo, necesitan a Cheza la "Doncella de las Flores" quien es la unica que conoce el camino a su Paraíso. Es así que una vez juntos marchan de la metropolis humana hacia su ideal.

Surrealismo, drama, intrigas, y el espiritu de los lobos es lo que puedes encontrar en Wolf Rain, el camino de los lobos humanos es el camino de los sueños y es este espiritu que destila la serie la que la hace un producto recomendable de apreciar. Producido por el estudio Bones (el mismo de Cowboy Bebop), dirigido por Tensai Okamura, la historia es un drama que raya con la fantasía. Composición musical a a cargo de Yoko Kanno y diseños de Toshihiro Kawamoto.☆

Arriba: De izquierda a derecha Hige (Bigote de lobo), Tsume (Garra), Kiba (Colmillo) y Toboe (Aullido)

ENTREVISTA KENJI KAMIYAMA

DIRECTOR GITS - STAND ALONE COMPLEX

Basado en la historia original de MASAMUNE SHIROW, *KOKAKU KIDOTAI (GHOST IN THE SHELL) que cuando se estreno en 1996 fue considerada una de las mejores películas de anime y se hizo de fanáticos por todo el mundo rápidamente, viene KOKAKU KIDOTAI Stand Alone Complex, que es la serie de tv. que llega gracias Producciones I.G.,* una de las mejores productoras de animación japonesa que cuenta con títulos importantes como: Patlabor, Ghost in the Shell (la película), JIN-ROH y Blood: The Last Vampire; son 26 capítulos que nos cuentan una historia alternativa, y es transmitida por ANIMAX (canal pago del sistema Sky Perfect Tv.).

Ghost in the shell "Stand Alone Complex" continúa la configuración definida en la película original con Motoko Kusanagi como el protagonista. En el futuro, el adelanto de la tecnología aumentada ha conducido a la proliferación de "cyberbrains" - permitiendo que los seres humanos obren recíprocamente con los ordenadores y las redes. El predominio amplio de cyberbrains, sin embargo, expuso a gente al "brain hacking" donde los cyber-criminales podrían tener acceso a las memorias de un individuo y a las funciones del cuerpo. Aquí una entrevista con el director de la serie.

Motoko Kusanagi

Entrevista con KENJU KAMIYAMA, director de GITS - Alone Complex

Tachikoma

¿Cual es tu meta con el proyecto? ¿Cuanto control te han dado?

- Como director puede ser obvio lo que haga con el proyecto, ya que hay director para cada sección (Director de Animación, Director de 3D, etc.)el trabajo del director es chequear todo el material que se manda y me lo envían para ver que todo este exactamente en su sitio como debería estar.

¿Cuales son las cosas nuevas que quieres mostrar o las barreras que quieres romper?

- Ya que hay mucho de "Ghost in the Shell", mangas, película, juego de video; mi ambición para este proyecto era entender y digerir los trabajos pasados y fui mas allá, especialmente crear el drama que gradualmente pueda revelarse en la serie.

¿Que te gustaría que la audiencia rescatara al ver esta serie?

- Hay dos cosas que la audiencia debe tener en cuidado. Una es, obviamente la excitación visual, ya que estamos usando mucho material 3D en cada episodio. Otra podría ser las historia elaboradas que se revelan a medida que la serie avanza.

Descrito en tu opinión. ¿Que es lo mejor acerca de la animación de Production I.G.?

- Escucho a la gente decir de la alta calidad del trabajo de Production I.G., esta serie esta basada en el formato de tv. así que es natural que parezca diferente de los pasados trabajos de I.G., creo que nuestra calidad es increíblemente alta.

¿Cual es el elemento mas importante de la animación y por que?

- Ya que es animación creo que la animación cuenta mas, historias y estilos solo son efectivos con buena animación. Además creo que los directores no mejoran sus cualidades si no trabajan con un buen animador.

¿Que hay acerca de la animación occidental? ¿Cuales son las similitudes y las diferencias?

- Básicamente no hay muchas diferencias. Creo que las raíces de ambos son las mismas, pero las circunstancias donde las dos se alejan pueden diferir, en Japón, la animación no es considerada algo para niños, esa puede ser la mayor diferencia.

¿Donde ves la animación japonesa de aquí a 5 ó 10 años?

- Puede separarse en dos lados opuestos. Claro, la animación a mano sobrevivirá ya que es el talento tradicional en Japón, pero al mismo tiempo, la animación en 3D tendrá mas y mas demanda ya que el numero de animadores es limitado.

¿Como empezaste en la animación?

- Me interese en esto cuando estaba en el primer grado de la secundaria y vi ***Star Wars*** por primera vez, un año o dos después, vi una serie japonesa llamada ***Gundam***. El camino para convertirse en director es restringido en Japón, pero sentí que podía hacer ***Star War*** en animación cuando vi ***Gundam***.☆

Bato

SAISHU HEIKI KANOJO SAIKANO

ELLA, EL ARMA DEFINITIVA

La última historia de amor del planeta

Esta curiosa historia era publicitada con esta llamativa frase *"la ultima historia de amor en el planeta"*, quieren saber más, pues sigue leyendo.

El nombre original de la serie es Saishu Heiki Kanojo lo que viene a ser algo asi como, "Ella, el arma definitiva". Es la historia de un romance, la historia de amor de dos alumnos de instituto, con personalidades algo dispares, Shuji y Chise. Él uraño, duro, frío y ella tímida y bastante sensible. Es ella quien le pide hacer pareja, y claro que él no quiere. Pero el amor es curioso y te juega malas pasadas, y es así que ellos terminan formando una peculiar pareja. Sin embargo, el principal problema termina siendo Chise, cuyo cuerpo ha sido alterado mediante experimentos del gobierno japonés en busca de crear el arma definitiva y que jugara un papel preponderante en la tercera guerra mundial que se desarrolla paralelamente a la relación que estos jovenes inician. En situaciones de combate el cuerpo de Chise se altera y se convierte en arma de destrucción.

A Chise no le gusta esto, para nada, pero se hace consciente de su función de proteger a la gente que quiere y a todos. Para ella no es cuestión de elección, su cuerpo reacciona y no hay mucho que escoger. Y sin embargo y a pesar de todo y todo, Shuji y Chise se quieren de verdad.

Esta es simplemente una historia más de amor de adolescentes en tiempos de guerra, pero con su propias peculiaridades y en donde las emociones humanas estan a flor de piel. Que decir mas, que es pues es una producción altamente recomendable.

La animación esta a cargo de estudio Gonzo, en lo que me parece que ha sido uno de sus grandes aciertos, el diseño es muy cumplido, y la composición musical muy acertada y agradable, la obra original manga esta a cargo de Shin Takahashi y tengo entendido que se ha logrado publicar en españa, mediante Glenat.☆

CHISE, el arma definitiva

Saint Seiya The Hades

crónica de una guerra santa

Prologo

Todo comienza en los albores del tiempo. En el capricho del universo. El destino. La distribución del poder. La gran voluntad y el cosmos. El mundo se reparte entre Zeus, Poseidon, y Hades, se establece el Panteon Olimpico y se genera las rivalidades entre aquellos que alcanzan la gran voluntad. Se inician las guerras santas en los cuales Atena es partícipe en contra de Poseidon, Ares, y Hades.

Atena es designada como protectora de la Tierra y de la humanidad entera y en su misión se terreniza en ella cada vez que la amenaza de los poderes divinos cae sobre esta. Es Atena quien funda la orden de los guerreros santos y otorga la armadura santa a sus integrantes. Ademas de poner el santuario bajo la dirección del gran patriarca quien se encuentra sometido a su voluntad.

El primera batalla con Hades se sucede despues del enfrentamiento de Atena con Ares, cuando rechaza a sus guerreros Berserkers hasta el inframundo. Hades marcha entonces contra Atena y es en esa lucha de poderes que Hades queda herido por el mitico Pegaso. Es el inicio de la gran guerra santa entre Hades y Atena. Recuperado de la batalla, y con la idea de destruir a la humanidad por completo Hades marcha con todo su poder y sus 108 espectros a la ultima guerra santa hasta entonces conocida, enfrentandose al santuario con sus 88 guerreros santos hasta entonces el mayor numero de santos en activo jamás tenido. La épica lucha entre las dos colosales fuerzas deja todo reducido a ruinas y entre ellas emergen solo dos últimos sobrevivientes los miticos santos dorados de Aries y Libra, Shion y Dohko. Shion es investido como Gran Patriarca y queda a cargo del cuidado del santuario y a Dohko se le encarga la misión de vigilar en los cinco picos de Rozan el sello de los 108 espectros de Hades. Ante la amenaza del retorno de Hades, cuyo espíritu ha de retornar y que eventualmente toma posesión de una nueva entidad corpórea.

Más de 200 años después de los eventos narrados en la ultima guerra santa se suceden los misteriosos eventos que sirven como preludio del advenimiento de una nueva guerra santa. Nace así en la tierra una vez más la reencarnación de su diosa protectora. Subsiguientemente a estos hechos también se sucede la muerte del Patriarca del santuario de manos del santo dorado de géminis, Saga, quien logra ser poseído por el espíritu de Ares, quien con ello piensa llevar su venganza contra Atena. Saga suplanta al patriarca y se alista a dar muerte a un indefenso bebé. "La locura de Saga", no logra cumplir su cometido y es descubierto por el santo dorado de sagitario, Aioros, quien rescata a Atena y escapa del santuario.

243 años después de los eventos narrados en la guerra santa el sello que contenía los espíritus de los 108 espectros de Hades pierde su poder y estos son liberados.

聖闘士星矢
冥王ハーデス十二宮編
SAINT SEIYA The HADES Chapter-Santuary

Episodio 1. Una nueva guerra santa

El antiguo maestro en Rozan advierte la liberación de los espectros y se alista a marchar. La diosa Atena siente también la presencia de Hades y sabe que vendrá por ella y que busca apoderarse de la tierra. En el santuario se suceden terribles eventos, las tumbas de los santos del santuario han sido abiertas... desde su interior. Hades inicia su ataque al santuario desde dentro. En la casa de Aries, Mu se ve frente a un espectro envuelto en una túnica a quien debe mostrar respeto y quien le pide que le traiga la cabeza de Atena. Lo acompañan también Máscara de Muerte, santo de Cáncer y Afrodita, santo de Piscis, quienes portan armaduras negras (Sapuris) . En medio del enfrentamiento llega Seiya, el "Pegaso", y enfrenta a Mascara de muerte, sin embargo, Mu de Aries advierte que Atena no desea la intervención de los caballeros de bronce en los eventos del santuario amenazandolos de muerte. Seiya continúa su enfrentamiento con Máscara de la Muerte y Mu entonces ataca a Seiya por la espalda y por último decide darle muerte él mismo con su extinción de luz estelar.

Episodio 2. Los tres traidores

El espectro con túnica advierte a Mu que nada escapa a su vista y le pregunta donde esta Seiya. Mu le dice que todo lo que toca su técnica se destruye. Mascara y Afrodita intentan pasar por la casa de Aries pero Mu, esta decidido a no dejar pasar a nadie y usa extinción de luz estelar para literalmente borrar a los dos caballeros resucitados. Pero seguidamente aparecen 3 espectros cuyos cosmos son conocidos para Mu, ellos son los santos de Capricornio, Acuario y Géminis; Shura, Camus y Saga. El poder combinado de los tres santos deja claro la imposibilidad de Mu para poder vencerles, y en medio de la batalla pueden ver sus almas llorando lagrimas de sangre. Mu es detenido por el poder del espectro de túnica y ordena a los tres santos a ir sin demora por la cabeza de Atena. Mu va a ser eliminado por el espectro cuando se prende el reloj de fuego. Aparece el antiguo maestro de Libra, y se reconocen entre ambos. El espectro se muestra es Shion de Aries. Sin embargo el maestro Dohko se extraña por la apariencia de Shion quien se muestra con la apariencia que poseía el hace ya 243 años en la cúspide de su poder. Ese es el cuerpo que le dio Hades al jurarle lealtad. Sin embargo, Dohko que eso solo es una ilusión. Dohko, ordena a Mu ir tras Saga y los otros. Con su poder, libera a Mu y él emprende su camino, mientras Dohko y Shion quedan listos para su pelea.

Episodio 3. Sombras de aquellos que se esfuerzan

En el castillo de Hades, Radamanthys se presenta a Pandora y le pide permiso para marchar al santuario lo cual le niega. Mu llega a la casa de Tauro y encuentra muerto a Aldebaran mientras mantenía su pose de pelea, mientras una pequeña mota de luz es lo que queda del cosmos del guardián de la casa. Una voz le advierte que los espectros de los santos dorados no son los únicos que han entrado al santuario, y que el fue quien inmovilizó a Tauro: Deep Niobe. En el castillo Zeros le comunica a Radamanthys la partida de 10 espectros al santuario advirtiéndole que debería preocuparse de Pandora. Al rato Radamanthys sale a las afueras del castillo para castigar la incompetencia de Máscara y Afrodita. Niobe le explica a Mu que la mision de los santos resucitados es guiarlos por el santuario. Niobe ataca con su Deep Fragance a Mu, pero para su sorpresa, Mu despliega apropiadamente el muro de cristal. Para luego salir del recinto. Niobe se extraña, y Mu le revela que el Gran Cuerno de Aldebaran le llego a alcanzar. Niobe explota ante el efecto del arte. Mu promete a Aldebaran que protegerá a Atena . Mientras los 3 espectros de los santos llegan a Géminis donde espera el guardián de la casa.

Episodio 4. Expiación de Culpas

Milo de escorpio llega a la camara de Atena, extrañado por un cosmos que sintió. Atena le revela que no hay ahí ningún enemigo. Saga pide a Camus y Shura, que se adelanten pues el se quedaba a lidiar con el guardián de Géminis. Saga le pregunta quien le da permiso para portar la armadura y defender la casa. El responde que Atena. Le advierte también que los otros santos no salen de la casa y que están atrapados en el laberinto de Géminis. Saga se percata que mantiene el control del laberinto y de la armadura desde la distancia y envía su ataque hasta la cámara del Patriarca. Milo y Saori encuentran a Kanon, hermano gemelo de Saga, herido por el ataque. Milo pide se retire, pero Kanon se niega, ante lo que Milo ataca con su Aguja Escarlata. Kanon resiste los múltiples ataques del arte sin renunciar a su decisión de luchar por Atena, hasta que cae al suelo abatido por Antares, el golpe final. Milo se marcha. Y Kanon recuperandose comprende que esa fue la forma como Milo lo reconoce como un santo de oro. Saga sale del recinto de Géminis y Shura y Camus le pregunta si pudo derrotar al santo de Géminis a lo que él contesta que

Continúa en la pag. 28

EL UNIVERSO DE LOS CABALLEROS Y LAS OVAs DE HADES

El "cosmos" de Seiya vive

Ha pasado bastante tiempo ya, desde ese entonces...
pero un día, llego desde la oscuridad, un canto que decia
- Las lágrimas son como un canto de amor...

Así reinicia Saint Seiya, la imagen de la tranquilidad de las aguas interrumpida por el vuelo de una flecha dorada y la imagen de los Caballeros de Bronce que emergen desde la oscuridad, las hojas de las flores arrastradas por el viento... una pausa, una suave melodia y ante tus ojos uno tras otro 12 guerreros enfundados en túnicas doradas representando 12 constelaciones, el oro de sus armaduras es el único brillo de esperanza al iniciarse una batalla milenaria...

Saint Seiya The Hades. Chapter - Sanctuary llegó a nosotros.

Lo que debes saber:

Saint Seiya, es el nombre original de la serie animada que (como todos deben saber) fue transmitida aquí en Perú, como los **Caballeros del Zodiaco**, la serie fue transmitida en "antena abierta" por **América Televisión**. El nombre con que se hace popular la serie es una herencia de algún ilustrado criterio peninsular allá en Europa ("España, pos hombre..."), en donde esta gustó bastante. La serie animada dio pie a que su versión original nacida en tinta y papel en Japón fuera requerida por la vieja "Madre Patria", y es por intermedio de ella, que obtenemos la versión impresa por aquí. Versión que se haría aparte de una "adaptación local semisubterranea" por decirlo así (las ediciones informales siempre han terminado llenando algún vacío en nuestro mercado).

Es la versión televisada de los Santos Guerreros, la que la hace de fama, y mueve alrededor del título una seguidilla de devotos, que ha sido bastante fiel a su recuerdo, y que hoy por hoy, son los que más disfrutan de los nuevos "quehaceres" del título.

La versión original

Como mencionó arriba el título nace en el impreso, de las manos del artista manga *Masami Kurumada*, quien logra publicar **Saint Seiya** en la revista **Shonen Jump**, semanario de editorial **Shueisha** (la misma de **Dragon Ball**) en el año de 1986. La fama de la que se hace el título permite hacerse de una apuesta animada a cargo de la Toei Animation ese mismo año, del merchandising se hace cargo la **Bandai**, y la que se convierte desde entonces en el principal auspiciador detrás del título. La carrera de **Saint Seiya** se alarga durante unos gloriosos 5 años de mano del creativo *Masami Kurumada*, llegando a editarse unos 28 tomos recopilatorios de su versión manga, dándose fin a la serie en 1991. La serie animada acumula 114 capítulos, y es aquí donde se debe marcar la disyuntiva propia entre estas dos versiones.

Masami Kurumada -el creador-

Mangaka de profesión, obtuvo su primera serie en 1974 y se llamó Otokoraku, y es la historia de un joven adolescente. Tres años después llega uno de sus grandes éxitos con Ring ni Kakero. En el año 1986, empezó su más grande éxito, Saint Seiya, sacado a la venta para Shueisha (en su revista Shonen Jump), recopilándose 28 volúmenes manga, además de una serie de TV de 114 episodios y cuatro películas. Unos años después vendría otro gran éxito B't X, en las páginas de la revista Shonen Ace. En 1996 sacó al aire Evil Crusher Maya. Después de terminar B't X, Kurumada regresó a Shueisha donde publica la segunda parte de Ring ni Kakero (Ring ni Kakero 2). Aunque su estilo ha evolucionado significativamente durante su ya larga carrera como profesional, sigue estando más cercano al manga clásico, sobre todo en los rostros, más que a los estilos que triunfan actualmente.

Cuando aún se encontraba en medio de B'T X y después de Evil Crusher Maya, la Kadokawa Shoten pone a la venta el Burning Blood, un libro de ilustraciones que conmemoraba entonces sus 23 años de vida artística en el mundillo y da un repaso de su diferentes trabajos a lo largo del tiempo.

Saint Seiya a nivel argumental

Muy brevemente...

Al parecer *Masami Kurumada* concibe **Saint Seiya** como historia de 3 capítulos o arcos argumentales importantes.

El primero de ellos dedicado a la *Batalla del Santuario*, en la que sucede la recordada Saga de las 12 Casas, y la lucha de los caballeros de bronce porque la reencarnación de *Atena* en la Tierra, *Saori Kido*, recupere el poder del Santuario de las manos del *Gran Patriarca* (el sumo sacerdote) en los sucesos que luego se conocerían como los de la Locura de *Saga*.

El segundo capítulo o arco argumental, fue dedicado a la lucha de *Atena* contra la reencarnación de *Poseidon, Dios de los Mares*, quien decide sembrar el terror en la Tierra, y *Atena* quien trata de evitar el desastre ayudada por sus fieles caballeros de bronce. En esta lucha a pesar de estar bajo su control el recuperado Santuario, los caballeros de oro no marchan a batalla.

No es hasta la tercera parte de la historia que entendemos el porque de los hechos. El sello de *Atena* que guarda a los espectros guerreros del ejército de *Hades* pierde su efecto después de 243 años. El Santuario es amenazado y a los caballeros de bronce se les es prohibido intervenir. La verdadera batalla se sucederá en el mismo reino de *Hades*.

Saint Seiya en su versión animada

Los 114 capítulos "espectados" en televisión local de nuestra recordada serie, son un claro ejemplo del efecto de la "conversión de los medios". Del papel al celuloide **Saint Seiya** sufre "cambios", y no sólo a nivel técnico y estético, sino también de índole argumental, que buscaba más que todo alargar la serie. Este -efecto- ya lo habríamos de apreciar de manera insufrible en otras series famosas tales como **Dragon Ball** (el "*apresúrate Goku...*" Y el condenado hijo de vecino que no tiene para cuando llegar). Pero con la ventaja de que aquí terminan habiendo relativos aciertos. La razón del alargue y motivo de creación de capítulos exclusivos de la versión animada, fue como casi siempre ha sido, el hecho de que la versión animada alcanzaba a la versión original manga, con lo que los animadores se quedaban sin historias para animar... y bueno.

Si bien el primer arco argumental de *Kurumada* es bastante similar al de la versión animada (con su proporción de relatividad), es justo antes del comienzo del segundo arco argumental de *Kurumada* donde la versión animada se hace de un arco o historia propia y que se conoce popularmente como la *Saga de Asgard* (mirar el cuadro explicativo por favor) este aporte a la historia de **Saint Seiya** toma como referencia un episodio especial del autor con Hyoga como protagonista (Al terminar las luchas en el Santuario, en la manga no aparece la parte de Asgard, en su lugar viene una historia corta, "*Natasha en el país de los Hielos*" donde sólo aparece Hyoga luchando contra los guerreros de Bluegard.). La Saga de Asgard termina siendo un logrado producto de animación, pero luego al continuar con el proyecto animado nos encontramos que la versión animada de la *Saga de Poseidon*, del Sensei *Kurumada*, pierde puntos ante el fandom, al hacerse las comparaciones, a niveles técnico o de manejo argumental. Lo que termina restándole brillo al producto. Los episodios dedicados a la *Saga de Poseidon* terminan siendo relativamente bastante fieles al manga, pero ya para entonces y con sus 114 capítulos transmitidos, el universo del media mix japonés entrega su propia decisión a los grandes directivos. La comercialización del merchandising y los productos de la serie no son ahora tan rentables como antes y **Bandai** el principal "sponsor" de la serie decide que no irá más adelante con **Saint Seiya**, sin el auspicio, **Toei Animation** se retira, y vemos ante nosotros como uno de los títulos más representativos de la historieta Shonen, es "dejado" de lado. **Toei** tiene muchas otras historias para animar, **Bandai** tiene muchos otros productos para respaldar. Es la época dorada **Dragon Ball, Sailor Moon, Slam Dunk** y etc, etc, etc... *negocios son negocios*.

SAINT SEIYA EN AÑOS

MANGA	1986 ..... SHONEN JUMP 1991		
	TOMOS 1 - 13	TOMOS 14 - 18	TOMOS 19 - 28
	SAGA SANTUARIO	SAGA POSEIDON	SAGA HADES
ANIME	CAP. 1 - 73	CAP. 74 - 99	CAP. 100 - 114	OVAS
	SAGA SANTUARIO	SAGA ASGARD	SAGA POSEIDON	SAGA HADES
	1986 ..... 1989....DESPUES DE 10 AÑOS 2002		

Aioros, caballero dorado de Sagitario con la bebe Saori Kido en brazos.

Viene de la pag. 26
no. Los tres marchan a la casa de cáncer.

Episodio 5. Encuentro Temporal

En cáncer, sienten un cosmos y al entrar en ella se encuentran en Yomotsu, el lugar donde cae las almas al infierno. Y se dan cuenta que es una ilusión. Saga pregunta si aún los siguen y Camus responde que sí, y que el cosmos de Aldebarán desapareció. Los 3 santos siguen en cáncer sin poder encontrar la salida, es entonces cuando Saga se da cuenta de que los 3 se encuentran en la palma de Buda. El que ha mandado estas ilusiones no es otro que Shaka de Virgo, ahora saben que nunca saldrán de cáncer sin derrotar a Shaka, Saga lanza su poder contra la casa de Virgo. Shaka le dice que el habría preferido retenerlos. Saga, Shura, y Camus sienten como el cosmos de Shaka se eleva al infinito y responde al ataque el cual devasta Cáncer. Shion siente que el cosmos de Saga, Shura y Camus ha desaparecido, entonces se dispone a terminar la tarea encomendada más Dohko lo detiene diciéndole que no podrá abandonar el lugar sin derrotarlo.

Episodio 6. Un antiguo Guerrero

Shion y Dohko lanzan sus poderes. Shion se da cuenta que la pelea no durará los mil días que el pensaba, el poder de Dohko ha mermado. Shion y Dohko eran los sobrevivientes de la anterior guerra santa. Shiryu llega a pelear con su maestro y usa su arte contra Shion el cual el detiene con una mano. Dohko le dice a Shiryu que regrese pero él no acepta, Dohko entiende y le dice que él le disculpará con Atena. Shion ataca y la armadura dorada de Libra llega a defender al maestro Dohko. Shion se prepara a atacar de nuevo pero entonces siente que el cosmos de Dohko ha cambiado. El cuerpo de Dohko comienza a resquebrajarse, empieza a crecer y rejuvenecer hasta que Dohko recupera el aspecto que tenía cunado peleo junto a Shion. Dohko recibió de Atena el don del "Misopheta Menos" gracias al cual en vez de envejecer en esos 243 años, el sólo envejeció 243 días. Dohko ahora ordena a Shiryu marchar tras Mu y proteger a Atena. Y le pide que se fije bien pues le enseñara su técnica más poderosa. Dohko ejecuta el poder de los Cien dragones de Rozan y Shion su poder Revolución de Polvo Estelar. La explosión lanza a Shiryu lejos del lugar. El Cosmos de Dohko y Shion desaparecen.

Episodio 7. El grupo de espectros

Mu llega a cáncer y no siente los cosmos de Saga y los otros. De pronto es detenido por telequinesis, Mu descubre así a los espectros de Hades, en medio de esto llega el "Pegaso" Seiya a la pelea, sin embargo Papillon quien aprisiona a Mu ordena a los demás marchar y dejarlo solo con los santos. Papillon libera a Mu y comienzan los ataques, pero Papillon que al principio se muestra como un ser informe, y luego como insecto, logra replicar con una técnica que encierra a sus enemigos en un capullo de seda. Mu y Seiya salen de los capullos y buscan a Papillon y se encuentran con un capullo de donde posteriormente sale Papillon en su forma definitiva. Seiya pelea con Papillon pero Mu termina diciendole que siga adelante hacia la casa de Leo. Papillon usa el Suspiro de las Hadas contra Mu. El escapa usando su teletransportación pero las hadas de Papillon lo persiguen continúa sus ataques pero se extraña de que no salga de la casa de cáncer, a lo que Mu responde que cáncer será su tumba. Es cuando Papillon se da cuenta que esta atrapado en la red de cristal de Mu. Mu lo acaba con Extinción de Luz Estelar. Sin embargo una hada sobrevive.

Episodio 8. Un momento de titubeo

En casa de Leo, Aioria se planta frente a los espectros. Y estos interrogan por Saga y los otros pensando que pudieron teletransportarse. Aioria responde que no pasaron y que por las doce casas solo se puede pasar caminando. 5 espectros de Hades intentan pasar y son detenidos por el Plasma Relámpago. y se sorprenden, pero Raimi les dice que sigan, que el se encargará de Aioria, Raimi se entierra, los espectros corren a la casa y Aioria reconoce un cosmos que ya conocía, los tentáculos de Raimi brotan del suelo y lo aprisionan. Los espectros marchan. Aioria enciende su cosmos y rompe la Atadura de Lombriz y saca a Raimi a tierra. Raimi vuelve a atacar pero Aioria responde el ataque con el Plasma Relámpago y lo mata. Los caballeros de bronce que están en el santuario llegan hasta Aioria y les dice que aunque mató a 6 los demás marchan a Virgo y que además reconoció un cosmos entre ellos. Seiya le explica sobre los 3 cuerpos de espectros que encontraron en el camino. Los espectros llegan a Virgo con Giganto a la cabeza cuando deciden seguir adelante sienten el cosmos de Shaka y atacan pero el se protege con una barrera. Muestra las 108 cuentas de su rosario y los 11 cuentas de color diferente por los espectros muertos y ejecutando la Supremacía de Duendes y Demonios. Pero su poder es detenido por Kube, quien ordena que se quite del camino, Shaka reconoce el cosmos y se niega, se

Continúa en la pag. 29

Sobre la Serie Tv., Películas y Ovas de Saint Seiya

La serie animada Saint Seiya, o Los Caballeros del Zodiaco, fue realizada en 1986 por TOEI Animation. Originalmente televisada entre 1986 y1988 en Japón, consta de un total de 114 episodios, en los que transcurre todo lo que conocemos, el santuario, Asgard y Poseidon. Luego de mas de 10 años finalmente *Toei Animation* decide el 9 de noviembre de 2002 televisar la primera ova (en Sky Perfect Tv.) que es la adaptación del manga de hades al anime, serie la cual se compone hasta el momento de 13 OVAS o episodios que adaptan la parte del santuario de Hades.
Mientras se televisaba la primera serie se hicieron 4 OVAS o peliculas, las cuales no tienen relación directa ni temporal directa con la historia de la serie de anime, aqui pongo sus nombres, y el orden de su emisión (muchos personas se hacen "bolas" con esto).

Peliculas realizadas mientras se transmitia la serie:
1) *Saint Seiya The Movie*
(La Reencarnación de Eris) - Contra Eris -
2) *La ardiente Batalla de los Dioses*
- Contra los guerreros nórdicos -
3) *La Leyenda de la Juventud Escarlata*
(Los Caballeros Contraatacan) - Contra Abel -
4) *Héroes de la Sagrada Batalla Final*
- Contra Lucifer -

Algunos aspectos artísticos que vale la pena mencionar son que el diseñador de personajes de Saint Seiya, en su versión animada es Shingo Araki, pero que en la serie televisiva animo solo los episodios 1 al 73 (donde termina el Santuario), a partir del episodio 74, el diseño es encargado a su hermana Michi Himeno, quien basado en el trabajo de Araki, impregna en los personajes rasgos mas estilizados y delgados. Para las nuevas Ovas Shingo Araki repite como diseñador.

La composición musical del Saint Seiya ha estado a cargo de Seiji Yokoyama. Su labor en Saint Seiya ha sido simplemente excepcional. En Seiya Hades casi se usa el integro de su trabajo utilizado en la serie.

Para terminar, con esta puesta al día al parecer la empresa japonesa *Toei Animation* decidio continuar con el proyecto de la serie de *Hades*. *Al salir esta nota en cuestión no tenemos aún, fecha de estreno oficial (pero se habla de una fecha tentativa después del estreno de la 5ta. Pelicula de Saint Seiya, que esta programada para mediados de Febrero). Los motivantes de este buen andar serian las empresas* Banpresto y Bandai, que se habrian apuntado para la creación de "merchandising", esto aunado a las buenas ventas que obtuvieron los DVD en Japón, habrian dado al proyecto animado el "espaldarazo" económico que se necesitaba.

Saint Seiya Hades

El día 9 de noviembre del 2002, se estrena vía **Sky PerfectTv.** el primer capítulo de **Saint Seiya The Hades**. Y el mundo por un momento cambió tan sólo un poquito, tan sólo un poquito más.

En el año de 1991 Masami Kurumada escribia entonces en su tiempo libre: *Para Siempre en el cielo azul de mi corazón...: era su forma de despedirse de la serie que le había dado tantas fatigas, la que le dio fama, y lo esclavizó a su mesa de trabajo por un buen tiempo. Desde esa carta al día de hoy han pasado ya más de 10 años. Recuerdo que al terminar de transmitirse la serie animada yo quería saber aún más sobre* ***Saint Seiya****, recuerdo fascinado como antes me satisfacía tan sencillamente con las vagas informaciones que podía encontrar en la red, o con los cuentos de no pocos de que me hablaban de continuaciones de* ***Saint Seiya*** *que ellos conocían y yo no. En verdad que. Que simples que somos los seres humanos.*

El primer acercamiento tangible del **Saint Seiya Hades** que se hace por aquí, es gracias a la llegada del material de importación, específicamente los mangas, es en esto que el "fandom vivo" le debemos mucho a la empresa de otros, por creer en este mundillo, en creer que en el manga y animación japonesa se puede apostar. Hoy leo **Saint Seiya Hades** en "español", y he apreciado las trece Ovas dedicadas a la etapa del Santuario subtitulada al castellano. Y me siento bastante agradecido por ello.

Breve Resumen

Apreciado ya los 13 episodios de la serie, el que escribe se enfrenta a dos disyuntivas, mandar a "quemar las habas" y decir todo lo que se debe, o morderse la lengua y no decir mucho. Aquí les va mi insulsa opinión:

Sólo lo vi en Tv. y quiero saber un poco más... no el final

Si recordamos el final de la serie animada, los Santos lograban la victoria sobre *Poseidon*, dejando primero que todo a una *Atena*, *Saod Kido*, habiendo hecho un esfuerzo supremo por salvar la Tierra, con la ayuda de sus fieles caballeros de bronce, quienes no salen del todo bien librados. *Hyoga* pierde la visión de un ojo, en la lucha contra *Issac de Kraken*, y *Shiryu* pierde la visión. Como recordaran los *Santos de Oro* no participaron de la batalla.

Aunque en el final de la Saga de Poseidón, son minimizados estos detalles, en *Hades*, y respetando más fielmente los conceptos de la obra original en el manga, encontramos a *Hyoga y Shiryu* como convalecientes de estas heridas, mientras *Seiya* parte en busca de respuestas esperando encontrar a su hermana perdida. Aparte, *Saori* se recluye en el Santuario y da la orden de que sus leales *Santos de Bronce*, no participen más en

Las primeras 13 Ovas de Saint Seiya se encuentran ya en 7 DVD´s

las peleas del Santuario, y sean excluidos de él. En una búsqueda de brindarle algo de paz a sus leales protectores y amigos.

Se descubre el porque de la orden de "inamovilidad" de los **Santos de Oro**, y es que el *"Sello de Atena"* con el que había encerrado a los 108 *espectros de Hades* en la antiguedad, ha perdido su poder y son liberados. *Hades* ordena el asalto del Santuario de Atenea, pero curiosamente el ataque del *Señor de la Muerte*, viene desde dentro del mismo Santuario. *Hades* despierta de su sueño eterno a los más poderosos guerreros muertos en pasadas batallas. Así el Santuario es atacado por los Santos que una vez juraron su fidelidad a *Atena*.

Vi la serie Tv, me leí el manga y quiero saber que sucede en las Ovas:

Las Ovas ocupan solamente las historias comprendida entre el tomo 19 que da inicio a la etapa *Hades* de **Saint Seiya** hasta el final del tomo 22, que termina con la caída del santuario, y la marcha de los caballeros de bronce en un casi desesperado intento por ayudar a *Atena* en su lucha contra *Hades*.

Eventos importantes:

La liberación de los espectros del sello de *Atena* y la marcha del *Santo Dohko de Libra* a la batalla en el Santuario. La participación de los *Santos de Oro* caídos en batalla, en la guerra del Santuario en busca de llegar a *Atena* y darle muerte. La batalla de *Dohko de Libra*, el antiguo guerrero y *Shion de Aries*, el *Antiguo* Patriarca muerto por *Saga*. La caída de *Aldebaran de Tauro* y la intromisión de los espectros enviados por orden de *Radamantis de Wivern*, uno de los jueces del infierno. La redención de *Kanon*. El enfrentamiento con *Shaka de Virgo* y su posterior muerte en los *Sales Gemelos*. La utilización del *Atena Exclamation*. La muerte de *Atena*. La lucha en el *Castillo de Hades*. El Octavo sentido y el ingreso al mundo *Hades* en busca de *Atena*. Este hecho marca también, al perder a Atena, la caída y destrucción del Santuario, y al mismo tiempo la marcha a la batalla final de los últimos caballeros dorados.

Básicamente, se sigue con bastante relativa fidelidad el manga de **Saint Seiya**. Excepto por algunas libertades, unas más relevantes que otras. Como compensación a ello, el producto final, como animación, termina siendo impresionante. La producción esta plagada de momentos brillantes en donde se luce y se deja claro, la alta calidad y habilidad que posee la industria japonesa para hacer de una historia como esta, una autentica joya de la animación.

Me vi la serie TV, me vi las Ovas y quiero saber un poco más

Bueno, esto ya te puede echar a perder, el desarrollo de la historia de la segunda entrega de Ovas, a menos que tengas buenas razones para hacerlo.

Para comenzar que debemos hacer una división del universo del *Hades*, entre el Inframundo y el Eliseo. El Inframundo es a donde van los pecadores, que más. El Eliseo es la residencia de los Dioses del universo de *Hades*, el "Paraíso" en medio del mundo de la muerte.

Los *Santos de Atena* deberán hacer el viaje por el universo de horror de las almas condenadas y tratar de llegar hasta *Hades*. Encontraran en medio de su viaje la valiosa colaboración del *caballero Orfeo*. Y descubrirán la verdad sobre el origen de *Hades*, *Shun*, y *Pandora*. Muchos espectros, mucha pelea, y el sacrificio de los santos, en busca de llegar a *Atena*. En el Eliseo nos encontraremos con los Dioses del *"Panteón Infernal"*, *Hypnos y Thanatos*, la lucha por el rescate de *Atena*, y por último el enfrentamiento contra el todopoderoso *Hades*.

Sobre la emisión de Saint Seiya The Hades - Chapter Sanctuary

El estreno mundial de la serie, se realizo el día 9 de noviembre del 2002, en un canal de **Sky Perfect Tv.**, una señal de paga japonés. El ritmo de transmisión fue de 2 capítulos por mes. Al parecer el **Saint Seiya** que llego a la mayoría de nosotros, hizo un viaje desde la emisión en señal digital de la **Sky Perfect Tv.**, en su idioma oriundo ("en japonés"), a las manos de los fans en la red, y el valioso aporte de varios de ellos (...sonido de caja registradora en el fondo!) que proporcionaron las respectivas traducciones y la captura de la señal de la **Sky Perfect Tv.** Aquellos que fueron lo suficientes observadores se habrán percatado que llegaron ha existir más de una versión del mismo producto, esto se debió que varios grupos locales se dieron la molestia de realizar el subtitulado aquí en Perú.

El lanzamiento en DVD de los capítulos de **Saint Seiya The Hades** fue programada para el 25 de enero del 2003 (nosotros disfrutamos del **Saint Seiya** desde Noviembre del año pasado) el primer volumen, contenía el primer episodio y el resumen de los 114 episodios de la serie animada, el valor de la joya en cuestión, 4800 yenes, algo así como 39.42 dólares americanos (+ gastos de envió para el interesado). Ha partir del segundo volumen, el contenido sería de dos episodios por cada DVD y el costo se cifraba en 7800 yenes, algo así como 64.06 dólares americanos por cada DVD. Para un total de 7 volúmenes en su japonés oriundo. La colección de DVD´s llegaría a otros países en fechas posteriores a las mencionadas.

Sobre la emisión de la Saint Seiya The Hades, Inframundo y Eliseo

Sobre esto, al momento de la nota no existía ninguna confirmación. Los anuncios oficiales decían claramente que la continuación de la serie (probablemente 13 episodios más) dependían directamente del éxito de las ventas del producto. **Saint Seiya The Hades** es un producto de gran calidad es difícil pensar que la serie no tuviera éxito en el resto del mundo y ni hablar de Japón.

Derecha: DOHKO el caballero dorado de Libra despierta de su letargo para la última batalla santa.

Abajo: Pandora sirvienta y guardiana del espíritu de Hades.

Viene de la pag. 28

aunan entonces dos espectros más y atacan a Shaka con las artes de: Excalibur, Polvo de Diamantes, Explosión de Galaxias. Shaka abre los ojos para defenderse del ataque, aunque es herido levemente. Shaka destruye los Sapuris y se muestran Shura, Camus y Saga.

Episodio 9. El límite del orgullo

Shaka pregunta a Saga si en verdad quieren la cabeza de Atena, a lo que Saga le responde que sí. Shaka decide dejarlos pasar, porque ni él podría con los 3 santos. Los espectros de Hades deciden pasar también, pero Shaka los detiene diciendoles que las cuentas del rosario que corresponde a ellos han cambiado su color y los acaba con la Capitulación del Demonio. Shaka pide que le digan la verdad. Saga dice que quieren la cabeza de Atena. Deciden entonces enfrentarles y marchan los 4 a un jardín al lado de la casa de Virgo, el jardín de los Sales Gemelos. La pelea se inicia y el resultado es predecible a pesar de su poder los 3 santos tarde o temprano lo vencerán. Shaka abre los ojos y usa su técnica más poderosa El Tesoro del Cielo. Una técnica ofensiva y defensiva a la vez, así que no pueden ni huir, ni atacar. y les dice que la única forma de vencerlo es usando la Exclamación de Atena, la técnica prohibida por Atena. Es así que poco a poco les va robando sus sentidos a los guerreros uno a uno mientras estos se mantienen dubitativos, por su honor de santos de Atena. Cuando Saga, Camus y Shura, deciden hacer la Exclamación de Atena, Shaka les recuerda que sólo les queda 1 sentido. La Exclamación de Atena es realizado y Shaka agita su rosario para su último ataque y sonrie. La oscuridad cae. Shaka de virgo ha muerto.

Episodio 10. Colisión dorada

Saga, Shura y Camus han sobrevivido, de sus sentidos, Saga posee la vista, Shura el gusto, y Camus el oído. Saga ve algo sorprendentemente después de la exclamación de Atena, Shaka sigue ahí. Shaka se sienta entre los árboles gemelos, toma cuatro pétalos y con su sangre escribe algo, suelta los pétalos al viento y pide que vayan con Atena. Shura se prepara para acabar con Shaka, y entonces se da cuenta, que Shaka ya ha muerto y que es su alma la que aún se encontraba con ellos sólo para escribir esa frase, luego desaparece y queda solo su rosario. Los santos lloran dolidamente su muerte. El jardín se abre y los santos se encuentran con Mu, Aioria y los santos de bronce. Entonces Saga le entrega el rosario de Shaka a Mu, Aioria no puede contenerse y golpea a los santos traidores y los reta a pelear. Mu explica que han recibido el Tesoro del Cielo por lo que ya no pueden hacer nada. Aioria ataca con su Plasma Relámpago. Pero Saga detiene el arte de Aioria con las manos y les dicen que no se pueden detener deben llegar a Atena, si alguien se interpone lo matarán. Milo de Escorpio llega y les dice que él ha venido ha acaba con ellos. Atena es envuelta por los pétalos de los Sales Gemelos y lee el mensaje de Shaka. Milo ataca con su Aguja Escarlata, y va a utilizar Antares, cuando Saga contraataca con Explosión de Galaxias, que llega a golpear a Milo. Los santos aún están de pie, ellos dicen que esto es por Atena y toman la postura de la trinidad. Leyendo los pétalos de Shaka Atena entiende porque murió Shaka y que debe hacer. Saga les explica que los queda más que usar la técnica prohibida para acabar con ellos, pero Mu, Aioria y Milo toman posición para responder con Exclamación de Atena. Los santos de bronce tratan de disuadirlos, y ellos sólo les queda encomendar a Atena a los santos de bronce, se escucha el grito de los 6 caballeros dorados y la Exclamación de Atena es realizada.

Episodio 11. Las agitaciones

La exclamación de Atena invade el santuario y Shion sabe que muchos santos dorados han dado su vida, y no piensa detenerse hasta llegar a Atena... En el Templo de Atena, Kanon ve como el poder de las exclamaciones estalla en el cielo, y Atena le pide que traiga algo oculto en el trono del Patriarca y que esta ahí desde que Saga lo dejó ahí hace 13 años. En medio de los escombros los

Continúa en la pag. 30

SAGA HADES	TOMOS MANGA		
SANTUARIO	18 – 22	Lucha en 12 casas y en el castillo de hades	13 OVAS REALIZADAS
INFRAMUNDO	23 – 26	Lucha espectros hades y los 3 jueces infernales	
ELISEO	27 – 28	Lucha con dioses menores Hipnos y Tanathos y contra el Dios Hades	

CRONOLOGIA MITOLOGICA DEL UNIVERSO DE SAINT SEIYA -

El Hipermito .- Es la mitología propia del universo de Saint Seiya. Una mezcla eficaz de toda clase de mitologías (principalmente la griega), de leyendas y de religiones. Una "pseudo-mitología" independiente que contribuye a la comprensión del universo de Saint Seiya. Esta cronología habría sido publicada en uno de los "Cosmo Special" de la Jump, en el país de Oriente.

Cronología de Saint Seiya

- Todo empieza con una gran explosión, el llamado Big Bang. La Gran Voluntad comienza a construir el Universo.
- Tres seres consiguen alcanzar la Gran Voluntad. Estos seres son considerados dioses por el resto de la humanidad. Cada uno elige un reino: Zeus asume el reinado de la Tierra, Poseidón se traslada a las profundidades del océano para dirigir su mundo marino y por último Hades, que aterrorizará a la humanidad desde el Más Allá.
- Después de un largo periodo de paz, empieza la primera guerra sagrada entre los dioses Poseidón y Zeus, éste último acompañado de Atena. Poseidón otorga a sus caballeros poderosas armaduras creadas por él mismo. Los santos de Atena, que solo pueden utilizar sus puños, caen uno tras otro ante los invasores Marinos. Solamente los jóvenes siguen luchando. Al ver el transcurso de la batalla, Atenea decide darles armaduras para que pudieran luchar. Nacen así las armaduras de los santos.
- Se implanta la orden de los santos, dirigida por el gran Patriarca bajo la voluntad de la diosa Atena.
- Los Marinos (guerreros de Poseidón) son devueltos a los océanos, Poseidón los envía a todos a su templo de Atlantis. Éste es destruido por los 8 santos enviados por Atena que junto con todo el continente es hundido en el océano.
- Después de la guerra, Atena envía el alma de Poseidón al Polo Norte y la custodian con una nueva orden de santos conocida como Blue Warriors.
- Transcurren varias generaciones.
- Se construye las doce casas del Santuario.
- Poseidón se reencarna y construye un templo en Grecia, a las orillas de cabo Sunion.
- Los santos luchan contra los Titanes. Atena encarcela al titán Encelade bajo la isla de Sicilia, donde supuestamente esta encerrado (por Zeus) Tifón. Durante estas guerras se hunde el continente de Tao, el lugar donde vivía los constructores de las armaduras y ancestros de Mu.
- Sin apenas tiempo para descansar, los santos deben enfrentarse a Ares.
- Por primera vez, Atena ordena al santo de Libra que reparta las doce armas sagradas para poder luchar contra los guerreros de Ares llamados Berserkers.
- Todos los enemigos son repelidos al reino de los muertos y entonces, tiene lugar la primera confrontación entre Atena y Hades, resultando este último malherdo por el santo de Pegaso.
- Transcurren varios siglos.
- Hades, recuperado, decide enfrentarse al resto de la humanidad, los guerreros de Hades, los espectros, luchan a muerte contra 79 santos de Atenea, el mayor numero de santos en activo que jamás ha habido.
- Solo dos guerreros sobreviven a la terrible lucha: Shion, santo de Aries (del pueblo de Mu) y Dohko, santo de Libra y maestro de Shiryu. Este ultimo tiene la obligación de vigilar los cinco picos de Rozan donde han quedado atrapadas las almas de los 108 espectros.
- Shion es proclamado nuevo Patriarca.
- Una isla llamada Death Queen es la residencia de los rebeldes que construyeron armaduras sin el consentimiento de de la diosa Atenea. Se envían caballeros muy poderosos con unas máscara, para que impidan salir a la gente de aquella isla, al menos hasta que se les mate, el último de dichos caballeros es Guilty, maestro de Ikki.
- Nace la reencarnación de Atena y los santos de bronce de esta generación con dos años de edad de diferencia entre todos. El Patriarca muere a manos de Saga cuya alma ha sido poseida por Ares. El propio Saga suplanta al Patriarca e intenta matar a Atena cuando todavía es un bebé, Aioros, santo de Sagitario, la salvó de un terrible destino. Atenea es entregada a Mitsumasa Kido, por un moribundo Aioros.
- El alma de Hades se refugia en el cuerpo de Shun.
- Mitsumasa Kido recoge a una decena de niños de su orfelinato para que se conviertan en los nuevos santos de bronce de Atenea, y los envia que consigan sus correspondientes armaduras.
- Comienza el torneo intergaláctico entre los santos para conseguir la armadura de Sagitario, que es robada por Ikki.
- Después de la búsqueda de la armadura de Sagitario y de luchar contra los caballeros de plata, (todos engañados por Saga), Atena es herida mortalmente y entonces comienza la batalla de las doce casas. Los santos de bronce alcanzan el séptimo sentido y atraviesan las doce casas.
- El alma de Ares deja el cuerpo de Saga, y éste se suicida al darse cuenta de todo el mal que ha hecho.
- Al cabo de poco tiempo aparecen Hilda de Polaris y sus caballeros de Asgard. (Estos caracteres son propios de la serie animada, pero lo incluyen aquí en la mitología)
- La reencarnación de Poseidón se libera y toma el cuerpo de Julian Solo,. éste captura a Atena y reta a sus santos para que la rescaten. Lo consiguen en una dura batalla durante algún momento de la batalla sus ropajes se vuelven dorados.
- Hades comienza su retorno. Atena alcanza el octavo sentido y va con Shaka al reino de los muertos para matar a Hades antes de que empiece su sangrienta venganza Los santos de bronce también consiguen el octavo sentido y la siguen para llevarle su armadura de Atena.
- Atena expulsa el alma de Hades encerrada en el cuerpo de Shun.
- Después de llegar al Eliseo luchan contra Hades para evitar que lleve a cabo su Gran eclipse. Durante el transcurso de esta batalla los cinco santos de bronce consiguen armaduras divinas. Los santos consiguen desmoronar el plan de Hades y devolver la luz a la Tierra, pero mueren junto a Atenea.

Viene de la pag. 29

santos dorados se levantan y se preguntan por los de bronce, entonces Saga se levanta con dificultad de entre los escombros y Milo se acerca hasta él para terminar con todo. Pero Atena lo detiene y ordena que traigan ante ella a Shura, Camus, y Saga. Ellos los llevan hasta Atena y estos ya no pueden ni caminar. Entonces Atena pide a Kanon que le de a Saga la caja donde se encuentra la daga dorada con la que 13 años atrás intento matar a Atena. Los santos tratan de impedirlo pero Atena los detiene. Ella pide que la use. Saga no puede y es Atena quien acerca la daga a su cuello. Atena muere y el santuario siente la muerte de su diosa. Dohko y Shion corren al templo... mientras Atena cae. El Hada de Papillon ve esto y se dirige al castillo de Hades donde Radamanthys se complace. Los santos de bronce llegan a llorar la muerte de Atena cuando Shion aparece y les dice que no deben llorar y que la verdadera batalla acaba de empezar.

Episodio 12. La armadura de Atena

En el templo de Atena, Shion se moja las manos con la sangre de Atena y llora, mientras dice que ella se sacrifico para darles la oportunidad de pelear contra Hades. La sangre sale de las manos de Shion y moja la estatua, la cual estalla y en su lugar aparece una pequeña estatua, la armadura de Atena. La muerte de Atena no es la victoria de Hades. Y Shion cuenta como Hades los despertó les dio las armaduras negras y les ordeno combatir el santuario. Pero Atena ya había previsto esto. Ellos aceptaron. Pero siempre fueron fieles. Saga, Shura y Camus llevan el cuerpo de Atena envuelto a Pandora y se lo piensan enseñar a Hades. Pero Zeros se acerca al cuerpo , y Saga descubre que no hay más que sangre en el envoltorio y Shura se coloca detrás de Pandora y listo a matarla. En el templo de Atena, Shion siente que el cuerpo no le responde, el tiempo se acaba. Shion rocía las armaduras de los santos de bronce con la sangre de Atena, las armaduras cambian y se reparan por la sangre de la diosa, Shion les pide que salven a Atena y les da la armadura de Atena. En el castillo Radamanthys se encuntra con Aioria, Milo y Mu. Saga le ordena a Pandora que los lleve con Hades y Pandora les recuerda que no se pueden oponer a él. De pronto los santos caen por la cercanía del fin de las doce horas de vida. Pandora ahora sabe que nunca fueron fieles y deduce que Atena planea enfrentar a Hades en el Inframundo.

Episodio 13. Dilema, la gran decisión

Seiya y los demás santos marchan en busca de Saga, Shura y Camus, mientras Mu, Aioria y Milo enfrentan a Radamanthys listos para su último ataque y en el castillo retumban los poderes. La Tierra ya no tiene interés para Hades. Pandora se dirige al portal del Inframundo para marchar junto a Hades y deja a los santos dorados negros en manos de Zeros quien los golpea. Desde el techo del salón caen los santos de Atena, Seiya les pide que se levanten a Saga, Camus y Shura, pero ellos se disculpan porque ya no pueden pelear, le encargan a Atena a Seiya y los otros y luego desaparecen. Hyoga venga en Zeros la muerte de su maestro. Pandora voltea y sigue su camino. Pandora pensó haber reconocido a alguien. Radamanthys les explica que ese camino lleva al Inframundo y nadie puede pasar sin el permiso de Hades, Radamanthys ha vencido a los santos de oro. Los poderes del Golpe del Meteoro de Pegaso, la Tormenta Nebular, el Dragon Naciente y el Trueno de la Aurora no son suficiente. Radamanthys usa su técnica y destruye parte del castillo, los cuerpos de los santos quedan en suelo, los santos se levantan y no piensan darse porvencidos y Radamanthys usa su poder para desaparecerlos, cuando Radamanthys pensaba haber terminado Seiya se levanta y usa el Golpe Cometa de Pegaso y golpea a Radamanthys y usa su poder pero Seiya no cae. Seiya lanza su ataque pero Radamanthys lo detiene pero Seiya enciende su cosmos y lo hace retroceder hasta caer ambos por el portal del Inframundo.

El santuario queda reducido a ruinas y Shion ve como el reloj de fuego se extingue. Shion lamenta que Seiya y los otros marchen al Inframundo. Dohko le dice que ahora todo depende de la Octava Conciencia, Shaka y Atena lo sabían y encabezaron el viaje. la única forma de llegar al Infierno con vida es la Conciencia Araya, el Octavo Sentido. Shion y Dohko saben que el cosmos de los jóvenes santos ya supera el poder de los santos más poderosos y que Seiya esta vivo. Shion le dice que fue un placer hablar un poco con él, y Dohko le dice que seguramente se volverán a encontrar. El reloj se extingue y Dohko se despide. Y ordena la marcha a Kanon el santo dorado de Géminis. El castillo de Hades se derrumba y los santos de bronce le piden a Seiya que los espere en el Inframundo.☆

MASAMI KURUMADA Y SAINT SEIYA
ALGUNAS CONFESIONES DEL ARTISTA

Masami Kurumada, el autor de la serie fue cuestionado sobre la serie y su creación, esto fue lo que dijo:

"Saint Seiya" es mi primera obra que fue transformada en animación, la sensación de movimiento cuando el primer episodio fue transmitido... *!Nunca podré olvidarlo!*

La razón por la que *"Saint Seiya"* es tan popular es porque la producción estuvo llena de entusiasmo y de una gran calidad artística. Especialmente el diseño de arte de ***Shingo Araki*** y la música de ***Seiji Yokoyama***, ellos cambiaron *"el manga de Kurumada"*, en una pieza excitante y perfecta. Los más importantes aspectos del manga están ahora continuando en *"el capítulo de Hades"*. Este capítulo, se podría decir, es el corazón o el centro de la historia. En agradecimiento a todos, espero que continúen apoyándonos.

Los caballeros de bronce

La inspiración de este manga, vino de alguna formación llamada "El grupo de meteoros de Leo". Mirando el cielo, observando los meteoros, me vino la idea de un personaje principal "Santo". Al principio quise usar a Leo como el personaje principal, pero después de muchos cambios, finalmente escogí a Pegaso, porque Pegaso significa que puede volar en el cielo, y esto lo hizo indicado para convertirse en el personaje principal. Como en la idea original de "el grupo de meteoros de Leo", esto se convirtió en el movimiento que después usa el personaje principal.

El nombre del personaje principal, viene de sagrados objetos de la flecha y del libro de "la flecha sagrada", que después se convirtió en "flecha estelar" / Seiya

En el comienzo del manga, los diez caballeros de bronce eran enemigos. Para la cadenas de Andromeda Shun, la inspiración vino de la costelación de Andromeda, la cual es circular en su izquierda y triangular en su derecha.

Para el poderoso enemigo (al principio de la serie), decidí usar a Ikki como el "ave inmortal" de la constelación del Fénix, para un fuerte contraste con su hermano Shun.

Para hacer todo sólido, escogí 88 constelaciones, diez podrían ser los santos de bronce, de una constelación en particular y obtener sus personalidades.

La armadura de Shiryu tiene el más poderoso puño y escudo, esto viene de una historia china llamada: "la lanza y el escudo". Para Hyoga fue un poco diferente, me vino la idea de glaciares (por siempre congelados), Hyoga / río congelado. La madre de Hyoga vino de la historia de un ninja.

Los caballeros dorados

Cuando los caballeros dorados aparecieron en escena, tuve que pensar en las constelaciones. Por ejemplo, Libra representa determinantemente al bien y al mal. Aries da un sentimiento muy elegante a la gente.
Para el maestro de Hyoga, primero pensé en Milo, pero me di cuenta de que el hielo y el agua tienen una relación, es por eso que su maestro se volvió Camus.

La verdadera identidad del patriarca era la del santo Géminis, esto fue decidido en el comienzo. ¿Pero como usarlos? ¿Dos personalidades o gemelos? Me tomo demasiado tiempo decidirlo, finalmente usé ambos.

Al principio quise que Shura fuera el nombre del santo Géminis, el cual vino de "Ashura" (el dios hindú de las batallas), para darle un sentimiento de buena batalla. Así que, finalmente puse el nombre de Shura en el santo de Capricornio, porque el derrotó a Aioros.

Masami Kurumada.

SAINT SEIYA
(OVERTURE)

Al parecer el 14 de Febrero de 2004 será la fecha de estreno de la nueva película de Saint Seiya en el circuito japonés, es ya la quinta en su haber. Como recordaran las películas de Saint Seiya poseen sus propios lineamientos y libertades, y si bien toman referencias del universo de Saint Seiya deben ser siempre vistos como productos independientes.

¿De qué trata?. Bueno, al parecer esto si les va a gustar. Para comenzar esta ambientado en un universo post-Hades, donde encontramos a un Seiya, convaleciente de las batallas del Hades. Un Seiya que es dado por muerto, que esta casi sin respirar, confinado a una silla de ruedas. Y a su lado una Saori que cuida de él. En Saint Seiya -Overture- somos testigos de la intervención del Panteón Olimpico (una vez más) en la Tierra.

Artemis, Diosa de la Luna y hermana mayor de Atena ha mandado tres guerreros celestiales a dar muerte a Seiya, a lo que Saori responde con una defensa cerrada de su amado Seiya. Porque defiende a un simple humano, Artemis pregunta, y Saori lanza a la diosa lejos de ellos, en busca de proteger a Seiya. Artemis le propone un acuerdo, el báculo sagrado de Atena a cambio de la vida de Seiya (aquí se entiende que ella le devolverá la vida al Pegaso).

La cuestión es que Saori acepta, y tenemos que pierde con ello su poder sobre el santuario y su derecho sobre la tierra, el poder es transferido a Artemis. Encima de recibir ahora un castigo divino por sus deseos egoístas, debe ir ahora a la "Fuente de la Redención". Sin embargo, Seiya, que desde la batalla de Hades no se había movido se recupera.

Y por supuesto aquí arranca todo y se inicia al rato la lucha con los guerreros celestiales. Y detrás de todo esto el hermano de Atena, el sempiterno Dios Sol, Apolo, quien aguarda por los guerreros de Atena.

Bien, ¿A que les parece? Para terminar pues la dirección a cargo de Shigemasu Yamauchi y el diseño de Shingo Araki y Himeno, la animación de mano de la celebre Toei Animation. Lo que garantiza con ello un Saint Seiya como a nosotros nos gusta. ¿Podrá Seiya superar a un Dios, salvar a Saori y recuperar el santurario? eso lo averiguaremos más adelante. Las entradas a 1300 yenes y la preventa desde ya... bueno si vives en Japón.

¿Haz sentido ya tu cosmos?

¡¡¡ Por que sabemos que eres uno de nosotros !!!

V.A.G.O.S.
FANSUB

JDT PRODUCTIONS

Alizée
...está con
V.A.G.O.S. FANSUB.

TE OFRECEMOS LOS MEJORES TITULOS DEL ANIME EN VCD Y CON LA MEJOR CALIDAD.

La Casa del COMIC

Revistas musicales
AUDIOS CLASICOS
Grandes del Rock
(Incluye CD)

Revistas
PLAYSTATION
DOKAN
OK PC GAME
(Incluye CD)

Para los que gustan de los comics tenemos más de mil títulos entre MARVEL, DC, IMAGE, SPAWN, JLA, LOBO, X-MEN Y STAR TREK.
Además hay mangas originales y nacionales.

Jr. CARABAYA # 930 (a media cuadra de Plaza San Martín) Telf. 331-0170